Manga y Anime para todos

SUGOI

Año 1, Número 1

Perú - S/. 8,00

Fan Art

Ilustración por Carlos Méndez Chang

SUGOI

Manga y Anime para todos

Año 1 - Número 1
Abril 1997
Reedición: marzo 1998

Comité Editorial
Carlos Anglas Rabines
Rafael Antezana Quiroz
Armando Asato Goya
Alejandro Beraún Ocampo
Waldo Kohler Flores
Carlos Méndez Chang

Editor
Iván Antezana Quiroz

Colaboradores
Francisco Alonzo
Fabio Guadamur

Ilustraciones
Carlos Anglas
Alberto Arredondo
José Guevara
Carlos Méndez
Gustavo Morán

Diseño de logotipo
José Luis Del Castillo

Distribución
Distribuidora Yachay S.A.
Tel. 423-5030

Impresión
Corporación Gráfica Navarrete
Tel. 362-0606

Edición y publicidad
Publicaciones Creativas
Tel/Fax 346-2649
pcreat@amauta.rcp.net.pe

SUGOI es una publicación bimensual diseñada y editada por aficionados al anime. Los artículos son responsabilidad de sus correspondientes autores.

© 1998 Publicaciones Creativas. Se permite su reproducción total o parcial sólo bajo autorización escrita de los editores y con la debida mención de la fuente.

Carátula: ilustración original del grupo CLAMP para su exitosa serie de televisión Magic Knight Rayearth.

Afiche: ilustración promocional de Rurouni Kenshin (original de Kyoko Nakatori).

Los dibujos originales se publican sólo con fines informativos.

La revancha

Después de algunos retrasos, aquí está por fin la tan esperada reedición de nuestro primer número. La demora se explica en los sucesivos replanteamientos que este proyecto sufrió desde el último trimestre del año pasado. Todo empezó con las numerosas llamadas de lectores después de la salida del número 3, que representó el inicio de un mayor crecimiento de "Sugoi", con la ayuda de la temporada piloto del programa "Sugoi Te Ve". En ese entonces, consideramos la idea de reimprimir el número 1 para cubrir el diferencial generado por sus apenas mil ejemplares, que aparecieron tímidamente en abril de 1997.

Pero el tiempo pasó y pronto tuvimos encima el cierre del número 4, y los meses transcurridos nos hicieron cambiar de opinión. Sencillamente, "Sugoi" ya había alcanzado una personalidad gráfica que se pensaba mantener con pocas modificaciones en caso las circunstancias lo requirieran. En esa situación, reimprimir el número 1 habría significado lanzar como nuevo un producto que no reflejaba nuestro formato real. Ello nos llevó a que en diciembre se abandonara la idea de la reimpresión en favor de la reedición, y así lo anunciamos en el número 5.

En un inicio planeada para el mes de enero, esta reedición estuvo contemplada básicamente como una corrección de los textos y una rediagramación del material original, con el agregado de un suplemento y un afiche. Sin embargo, las incesantes demandas de los lectores por la inclusión de páginas en color nos hizo pensar que ésta sería la mejor ocasión para experimentar en ese campo. ¿Por qué? Sencillamente, porque el color (excepto cuando no ocupa más que un par de páginas) eleva significativamente los costos (y el tiempo) de producción. En ese caso, los lectores que tanto aplaudieron desde diciembre el nuevo precio a cambio de muchas más páginas, verían que el precio se mantiene, pero también que a cambio del color se baja a la mitad de información. El número 1, en cambio, siempre tuvo 24 páginas y no dejaría la sensación de que algo le falta a la revista.

Por nuestra parte, esperamos la respuesta a esta reedición con el fin de llegar al mejor equilibrio de precio, páginas y color con miras al inminente crecimiento para el próximo número. Mientras tanto, gracias por su aceptación hacia nuestro trabajo. Lo menos que podíamos hacer era darles una segunda oportunidad para estar con nosotros desde el principio (y completar su colección).

CLUB SUGOI

Nuevas inscripciones

Creado por sugerencia de nuestros lectores, Club Sugoi es un espacio donde podrás tener acceso a todo lo que siempre has deseado de manga y anime, con la garantía que sólo SUGOI ofrece.

BENEFICIOS
- Asistencia a una reunión mensual, que incluirá conversatorios, preguntas, concursos, sorteos y proyección de videos subtitulados al castellano por el equipo de SUGOI Producciones.
- Descuento en la suscripción anual a la revista SUGOI.
- Descuentos en toda la línea de productos SUGOI (revistas, videos de Sugoi Te Ve, polos, etc.).
- Boletín MASAKA gratuito.
- Facilidades para importar mercadería de anime a precios exclusivos.

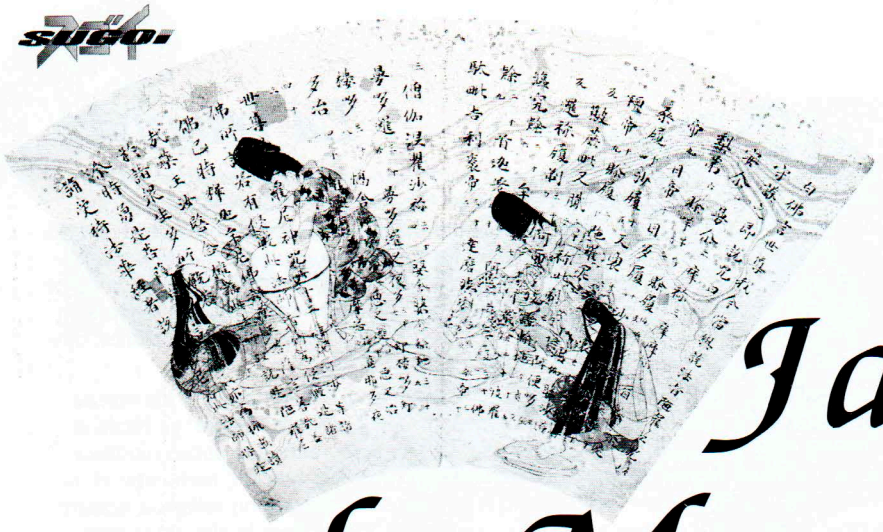
¡APRESÚRATE!

¡No te quedes sin la mejor opción para disfrutar del manga y el anime!

REQUISITOS
- Tener una edad mínima de 12 años.
- Entregar una fotografía tamaño carnet.
- Llenar una ficha de datos personales.
- Cancelar una cuota de S/. 10,00 (incluye la primera reunión).
- Cotizar S/. 5,00 mensualmente.

INFORMES E INSCRIPCIONES
Van Dyck 188, San Borja (tercera paralela a la cuadra 29 Av. Javier Prado)
Tel/Fax 346-2649
pcreat@amauta.rcp.net.pe

NOTA: por razones obvias, para afiliarse hay que residir en Lima Metropolitana. Pero si lees Sugoi y vives en el interior del Perú, puedes tener opción de asistir si te comunicas con nosotros para mayores detalles.



Japonés de Manga (0)

Rafael Antezana

La principal barrera para que los occidentales podamos disfrutar a cabalidad del anime está constituida por el propio idioma japonés. Acostumbrados como estamos a una escritura basada en un alfabeto sencillo, una simple revisión de un texto en japonés nos revela muchas diferencias, como una escritura en columnas y de derecha a izquierda y, sobre todo, la ausencia de caracteres románicos, reemplazados por una serie de símbolos de formas caprichosas. Y si nos adentramos un poco, descubriremos que, desde nuestro punto de vista, los japoneses no sólo escriben "al revés", sino que piensan de una manera completamente distinta, la cual queda plasmada en su idioma. Éste se convierte entonces en la expresión más cabal de toda una cultura y una espiritualidad que muchas veces pasan desapercibidas al ser filtradas cruelmente por las pésimas traducciones y doblajes a que son sujetas las series de mangas y animes. Entonces, un acercamiento siquiera superficial al idioma japonés nos puede ofrecer una mejor apreciación de los aspectos culturales de estas producciones, sin perjuicio del gran entretenimiento que siempre nos brindan.

Cuando escuchamos el idioma japonés hablado, identificamos rápidamente una serie de sonidos silábicos. Estos cincuenta y tantos sonidos diferenciados son la base de los silabarios. Aunque un poco de costumbre mejorará nuestro "oído", indudablemente el sistema escrito será más fácil para extender nuestro vocabulario.

La escritura en el idioma japonés consiste básicamente en tres sistemas. El principal es el kanji, escritura ideográfica proveniente directamente del chino, importada por monjes budistas durante el siglo IV. Luego tenemos el hiragana, simplificación silábica de ciertos caracteres kanji, usada principalmente para complementar a los kanji, los verbos, los sustantivos, los adjetivos y cualquier otra palabra de origen japonés. Finalmente, el katakana es una simplificación silábica, usada principalmente para palabras de origen extranjero. Además, aunque no es un sistema propiamente dicho, existe el llamado furigana (lectura hiragana que apoya a los caracteres kanji), muy común en los mangas dirigidos a escolares.

Romanización

Con la llegada de los sistemas de procesamiento de texto gráficos, basados principalmente en entornos como el Windows, ahora somos capaces de producir textos que incluyan estos extraños caracteres. Sin embargo, hace sólo algunos años eso sólo era posible mediante complejos procesadores de texto con teclados de hasta 2.000 teclas individuales. Por ello, la conversión de las sílabas del japonés al alfabeto romano se hizo indispensable. Aunque la romanización produce una serie de "efectos colaterales" desagradables, especialmente al momento de los homófonos (palabras que suenan igual, pero tienen significados diferentes, casos de los cuales el japonés está plagado), es la mejor manera de transferir rápidamente las sílabas a un formato más comprensible para los occidentales.

Existen dos sistemas de romanización, de los cuales el llamado "Hebon-shiki" es el más extendido. Para simplificar, las vocales en este método suenan exactamente igual que el castellano, mientras las consonantes suenan como en inglés (notorio es el caso de la "H", que suena como jota).

Sin embargo, el problema más grave es que en el idioma japonés no existe una separación escrita de sus palabras. Son las reglas, la composición de la oración, e incluso un poco de "instinto", lo que permite identificar palabras individuales. Romanizar según esta "costumbre" haría que una oración sea una secuencia continua de letras. Por lo tanto, aunque no es una regla fija y sólo tiene el fin de facilitar la lectura, se separan todos los elementos identificados como independientes.

Acentuación y entonación

Una característica del japonés hablado es que suena algo "plano" y no parece tener la acentuación a la que nosotros estamos acostumbrados. En reemplazo, se recurre a un refuerzo en la entonación, en donde la inflexión de la voz levanta ciertas sílabas. Pero si llevamos esta característica a nuestras reglas gramaticales, podemos establecer que la mayoría de las palabras del japonés son graves, aunque las más largas usualmente son esdrújulas. Unas pocas, por último, se pronuncian en forma aguda.

Silabarios del katakana (a la derecha) y el hiragana (a la derecha abajo), sistemas de escritura que complementan a los kanjis. Un japonés promedio puede llegar a conocer un máximo de 20.000 kanjis de los aproximadamente 100.000 existentes. Muchos son propios de determinadas regiones o incluso familias.

ン n	ワ wa	ラ ra	ヤ ya	マ ma	ハ ha	ナ na	タ ta	サ sa	カ ka	ア a
		リ ri		ミ mi	ヒ hi	ニ ni	チ chi	シ shi	キ ki	イ i
		ル ru	ユ yu	ム mu	フ fu	ヌ nu	ツ tsu	ス su	ク ku	ウ u
		レ re		メ me	ヘ he	ネ ne	テ te	セ se	ケ ke	エ e
		ヲ wo (o)	ロ ro	ヨ yo	モ mo	ホ ho	ノ no	ト to	ソ so	コ ko	オ o

ん n	わ wa	ら ra	や ya	ま ma	は ha	な na	た ta	さ sa	か ka	あ a
		り ri		み mi	ひ hi	に ni	ち chi	し shi	き ki	い i
		る ru	ゆ yu	む mu	ふ fu	ぬ nu	つ tsu	す su	く ku	う u
		れ re		め me	へ he	ね ne	て te	せ se	け ke	え e
		を wo (o)	ろ ro	よ yo	も mo	ほ ho	の no	と to	そ so	こ ko	お o

Pronunciación

Como ya lo hemos mencionado, las sílabas utilizan vocales que suenan exactamente como el castellano, pero ciertas combinaciones producen efectos dignos de notar.
Así, existen las vocales "alargadas", entre las que se debe tener en cuenta la "e" (se alarga como "ei") y la "o" (se alarga usando "ou").
En los demás casos, simplemente se utiliza la vocal doble. Para el caso de la escritura katakana, usualmente se alarga con un guión, como en cerveza (beer), que se escribe "bi-ru".
La otra diferencia con nuestro idioma está en las consonantes dobles. Normalmente se escriben (ya sea en hiragana o katakana) precediendo la consonante doble con una "tsu" en subíndice, y deben pronunciarse. Tal es el caso de HOKKAIDO, MASSATSU, etc.

Pronombres

Aunque el japonés tiene pronombres como yo (watashi), tú (anata), él (kareshi) o ella (kanojou), no tienen un uso muy extendido. Es común oír repetir a un personaje su nombre en lugar de decir "yo". Por ejemplo, Usagi (Sailor Moon) no dirá "watashi wa ureshii" (soy feliz), sino "Usagi ureshii", lo que para nosotros sería una forma muy infantil de hablar, aunque debe traducirse exactamente igual (es decir, "soy feliz"). Es más, el uso de "kareshi" (él) muchas veces es sinónimo de "novio" o "enamorado". En otra variedad, "anata" es la forma en que la esposa se dirige a su esposo, aunque no está prohibida para el "tú" normal.
Para añadir problemas, el simple concepto de "yo" tiene en japonés hasta cien formas de ser pronunciado, según familiaridad, sexo, jerarquía social o nivel cultural del hablante.

Partículas relacionantes

Muchas veces se describe al idioma japonés como una secuencia de cuentas de un collar. Estas partes de la oración pueden ser ordenadas bastante libremente, pero lo que las enlaza y da sentido son unas simples sílabas que actúan como conectores, conocidas como partículas relacionantes. Entre ellas tenemos:
WA (escrita como HA, normalmente en hiragana), la cual se usa para indicar la "presencia" del sujeto, como en "Akane wa yasashii desu" ("Akane es amable"). Muchas veces, en el lenguaje coloquial descubriremos que se omite, especialmente en los mangas.
GA, que es tal vez una de las partículas relacionantes más complicadas. Muchas veces usado por "instinto", esta partícula refuerza la presencia del sujeto y se usa en la misma posición que el WA.
NI, que representa acción sobre el sujeto, como por ejemplo en "Watashi ni doshita?" ("¿Por qué a mí?").
NO, que sirve para pertenencia, como en "Berusaiyu no bara" ("La Rosa de Versalles").

Verbos

Los verbos en Japonés son incluso mucho más simples que los de otros idiomas, pues no están afectados por su relación con el sujeto. Esto, sumado a relativamente pocos tiempos y formas, hace más fácil su comprensión. Las formas de los verbos dependen del grupo al cual pertenecen y estos son tres: los de terminación "u" (grupo 1), los de terminación "ru" (grupo 2) y los irregulares, compuestos sólo por "kuru" (venir) y por "suru" (hacer). A modo de ejemplo, podemos ver algunas de las formas que adoptan los verbos según el grupo al cual pertenecen:

GRUPO 1

Verbo	Plano	-masu	Pasado	Imperativo	Condicional	Negativo
Volver a casa	kaeru	kaerimasu	kaetta	kaere	kaereba	Kaeranai
Hablar	Hanasu	Hanashimasu	Hanashita	Hanase	Hanaseba	Hanasanai
Elegir	Erabu	Erabimasu	Eranda	Erabe	Erabeba	Erabanai
Leer	Yomu	Yomimasu	Yonda	Yome	Yomeba	Yomanai

GRUPO 2

Verbo	Plano	-masu	Pasado	Imperativo	Condicional	Negativo
Salir	Deru	Demasu	Deta	Dete	Dereba	Denai
Nacer	Umareru	Umaremasu	Umareta	(Umarero)	Umarereba	Umarenai
Separar	Wakareru	Wakaremasu	Wakareta	Wakarero	Wakarereba	Wakarenai

GRUPO 3

Verbo	Plano	-masu	Pasado	Imperativo	Condicional	Negativo
Venir	Kuru	Kimasu	Kita	Koi	Kureba	Konai
Hacer	Suru	Shimasu	Shita	Shiro	Sureba	Shinai

Nivel de cortesía

La característica principal de la sociedad Japonesa es la importancia que se otorga a la jerarquía, ya sea social o por trabajo. La forma de dirigirse a una persona depende mucho de estos elementos, lo cual hace que se varíe la forma que toman los verbos, algunos de los cuales incluso cambian completamente aunque signifiquen lo mismo. Una clara demostración es el uso del "yo", en donde el estándar "watashi" se vuelve "watakushi" para indicar mayor elegancia al hablar, mientras se vuelve "boku" en casos de mucha familiaridad e incluso "ore" en el colmo de la tosquedad.
En el manga encontraremos esencialmente ese japonés coloquial, hablado entre amigos del mismo nivel social, pero sin excluir ese lenguaje formal y algunas veces pomposo de los niveles superiores. El "japonés de manga" es una buena forma de ingresar al estudio del idioma, pero debe tenerse en cuenta que al margen del aumento del vocabulario, el idioma japonés tiene una serie de sutilezas que hacen de su estudio algo fascinante y profundo.

El mercado en la tierra prometida

Waldo Kohler

En Japón, el desarrollo del dibujo animado no se ha manifestado sólo en cuestiones de técnicas o logros artísticos, sino también en lo referente a la venta y la comercialización. En estas áreas, los japoneses también han demostrado su capacidad de efectuar innovaciones.

Ante todo, está el máximo provecho obtenido de la realización de sus series de animación y el desarrollo de las mismas, cuya extensión varía de acuerdo con factores como la demanda o el volumen de producción que el autor del manga sobre el que se basa la serie podía desarrollar para extender la historia. Efectivamente, la mayoría de las series está basada en un manga de gran éxito, lo cual asegura un éxito económico. Algunos ejemplos saltantes son *Saint Seiya* (*Caballeros del Zodíaco*), *Dragonball*, *Berusaiyu no Bara* (*La Rosa de Versalles* o *Lady Oscar*), *Candy Candy*, *Sailor Moon*, *Rurouni Kenshin* (*Samurai X*), etc.

Las series de anime suelen ser complementadas con la realización de películas para el cine. Inicialmente producidas con un limitado presupuesto (que aumentó con el paso del tiempo), su calidad se extiende desde un simple especial para televisión hasta llegar a verdaderos "monstruos" como *Akira*, *Ghost in the Shell* o *Mononoke Hime*.

Muchas de estas películas eran continuaciones o estaban ligadas al desarrollo de una serie televisiva que todavía se mantenía en el aire (como es el caso de las películas de *Saint Seiya* y las de *Dragonball*), aunque otras fueron originales en su producción, sin haber tenido antes una serie o un manga.

Pero no contentos con esto, los japoneses iniciaron toda una revolución en lo referente al mercado con la invención de la OVA (Original Video Animation) u OAV (Original Animation for Video), consistente en la comercialización en video sin previa exhibición por los medios tradicionales (televisión y cine). *Dallos*, la primera serie de OVAs, vio la luz a finales de 1983 y fue seguida por *Area 88* y *Leda* en 1985. La corta duración de estas producciones, usualmente de 25 a 60 minutos (en unos pocos casos superan la hora), es compensada por un gran nivel de calidad en cuanto a animación, color, efectos, sonidos y libertad argumental. Algunas OVAs fueron empleadas para dar "vida" a mangas que por su complejidad o extensión no podían ser llevados adecuadamente a la televisión o el cine.

Todo este mercado se redondea con las licencias que se otorgan para explotación comercial, que traen como resultado discos compactos con las bandas sonoras, cintas de video, discos láser, afiches, polos, llaveros, libros de arte, mangas, juegos de video, tarjetas coleccionables (trading cards y idol cards), etc.

Esta explotación en multimedia (quizás los japoneses hayan patentado el concepto) se ejemplifica con el tremendo marketing de las sagas de *Patlabor*, cuya mercancía salió coordinada con el anime y el manga para aprovechar plenamente el "efecto moda", con un resultado comercial sin precedentes, primero entre los fans japoneses y después con los del resto de un fascinado mundo.

Izquierda: *fenómeno irrepetible en la historia del anime, Dragonball tuvo tal éxito en manga que fue adaptado al poco tiempo para la pantalla chica (420 episodios). Luego vinieron películas para cine (17), especiales para televisión (2), una secuela exclusiva para la televisión (64 episodios) y una avalancha de mercadería asociada.*

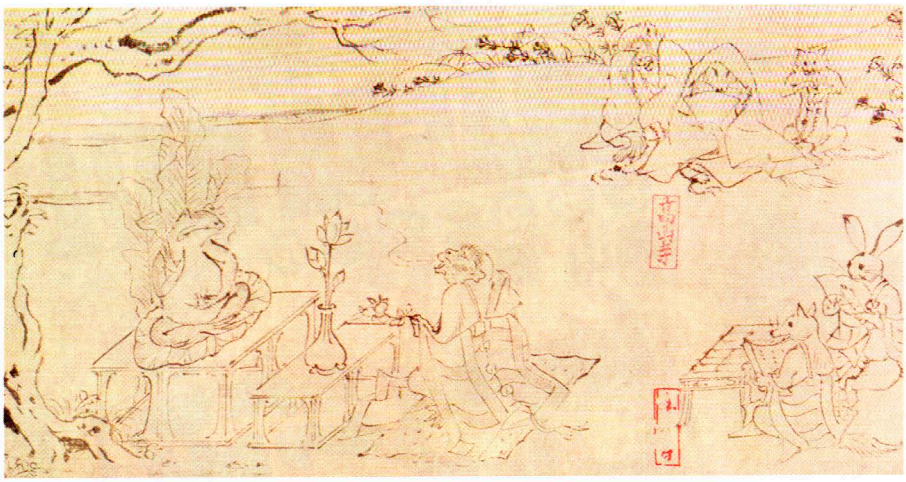
Arriba: *junto con Dragonball, la comedia Sailor Moon (200 episodios) fue toda una mina de oro para la compañía Toei.*

Más arriba: *la mítica serie Macross fue uno de los pocos casos de un anime muy exitoso sin base en una historia publicada como manga.*

¿Qué es el manga?

Rafael Antezana

Nosotros les llamamos "chistes", en los EE.UU. les dicen "comics", en Europa prefieren denominarlas "novelas gráficas", y en Japón son conocidas como "manga". Como medio de expresión, las historietas están difundidas por todos los países y en cada uno de ellos se le ha añadido cierto toque nacional, ya sea por su estilo, preferencia de temas o técnica utilizada.



Los "Choujuu Jimbutsu Giga" (Pergaminos de Animales Juguetones y Personas) son notables por sus tanto precisas como humorísticas representaciones de la sociedad de sus días. Aunque no hay evidencia que respalde la tradicional atribución de estos cuatro "e-maki" (o "e-makimono", pergaminos con pinturas) al arzobispo Toba Soujou Kakuyuu, se puede afirmar que los dos primeros corresponden cronológicamente a su época (segunda mitad del siglo XII, período Heian). Los otros dos pergaminos están fechados en la primera mitad del siglo XIII (período Kamakura). Todos consisten de un dibujo monocromático en tinta sumi. A la izquierda vemos un detalle del primer "e-maki" (30,4 cm de altura por 11,48 m de longitud), el cual presenta monos, conejos y sapos bañándose en un arroyo y dedicados a actividades como arquería, lucha y culto budista.

Para hacer un poco de historia, diremos que Japón, como muchos otros países orientales, siempre dio mucha importancia al material impreso, heredado de China y difundido ampliamente por los monjes budistas. Aunque al principio estas ilustraciones y "protohistorietas" eran dedicadas al entretenimiento de los miembros del clero, ya mostraban ese toque de irreverencia y humor que es una de las características de la historieta japonesa. Así, en el siglo XII, un clérigo llamado Toba dibujó los "Pergaminos de los Animales", en donde mostraba una serie de animales antropomorfizados realizando actividades humanas, y donde llegó incluso a hacer mofa del mismo clero budista (del cual Toba era miembro). Este tipo de trabajo no era una historieta propiamente dicha, pues carecía de muchos elementos característicos. Por ejemplo, no presentaba paneles o viñetas, sino una gran continuidad de historia para verse en conjunto, y usualmente no había texto, aunque debido a una tremenda estilización y longitud (algunos medían hasta 24 metros) esto era totalmente innecesario.

Eventualmente, esta forma de arte llegó al pueblo, que la tomó como una forma favorita de entretenimiento, especialmente la pujante clase comerciante de las más populosas ciudades del Japón feudal. El siguiente paso fue la recopilación de ilustraciones en pequeños libritos que resultaron muy populares. Entre ellos encontramos a los "Ukiyo-e" (ilustraciones sumamente estilizadas sobre la vida mundana en las ciudades), los "Shunga" (antecesores de los mangas eróticos de la actualidad), los "Toba-e" (esencialmente caricaturas) y los "Kibyoushi" ("libros amarillos", que a diferencia de los Toba-e iban acompañados de una historia). Durante el auge de estas formas (siglo XVIII) se usó por primera vez el nombre de "manga" ("dibujos caprichosos") para definir a esta forma artística. Adicionalmente, todas estas obras eran impresas con el tradicional sistema de los bloques de madera, heredado de China.

Cuando los EE.UU. forzaron la apertura del mercado japonés al exterior en 1853, el manga recibió el aporte de los muy experimentados artistas europeos de la historieta. Así se introdujeron elementos faltantes, como las viñetas, nuevas técnicas de impresión y, en lo que a técnica de dibujo se refiere, la perspectiva, la anatomía y el sombreado. Algunos de estos maestros fueron el inglés Charles Wirgman y el francés George Bigot, reconocidos artistas y magníficos caricaturistas. La unión de la técnica europea y la idiosincrasia japonesa llevó al desarrollo de un estilo nacional sumamente especial.

Aunque el tiempo comprendido entre el siglo XIX y el fin de la Segunda Guerra Mundial fue una época de auge de la caricatura y la historieta, gran parte fue dedicada a la política y la propaganda. De 1914 a 1920 surgieron los primeros libros compilatorios de historietas para niños y jóvenes, los cuales llegaron a tremendas cifras de

Los mangas shoujo, con argumentos románticos y sentimentales, son un filón muy importante de este mercado editorial. Abajo, ediciones recopilatorias (tankouban) de las exitosas historias "Shoujo Kakumei Utena" y "Ah! Megamisama". A la derecha, la popular publicación semanal "Margaret".

circulación. Sin embargo, la guerra cortó casi todo el trabajo de estos pioneros debido principalmente a las restricciones sobre los materiales y la profunda censura gubernamental. Terminada la guerra y durante la ocupación, surgió entonces Osamu Tezuka, quien fue luego conocido como "Manga no Kamisama" (Dios del Manga). Tezuka, quien había seguido estudios de medicina, quedó fuertemente impresionado por el estilo occidental (los "comics" empezaban a ingresar a Japón precisamente debido a la ocupación) y especialmente por el trabajo de Walt Disney. Cuando Tezuka presentó su primer trabajo, "La Nueva Isla del Tesoro", que combinaba la estilización japonesa, una forma de ver la vida muy especial ("no todo termina bien") y rostros con grandes ojos (Mickey Mouse y compañía), impactó a los lectores y los mangakas por igual. Desde ese entonces, su estilo ha dominado y definido el trabajo en el manga.

Ahora bien, ¿cuáles son estas características que tanto influyeron y hacen del manga un favorito cada vez mayor fuera del Japón? Un listado bastante esquemático es el siguiente:

1. Estilización. Quizás la más notoria característica. La anatomía es tratada en la mayoría de los casos en forma muy simplificada, con las líneas mínimas que indican la forma y el movimiento. Los rostros, en la mayoría de los casos, no son tan realistas, lo cual justamente permite una expresividad increíble.

2. Impresión en blanco y negro. A diferencia del comic norteamericano y europeo, los mangas son presentados en grandes volúmenes compilatorios de 16 o más historias, en papel reciclado e impresión monocromática. Su costo es relativamente bajo (500 yenes, aproximadamente unos 4 o 5 dólares) y contienen en proporción muy poca publicidad.

3. Estratificación. Cada tipo particular de manga va orientado a un mercado específico. Los más populares siempre son los "shonen manga" (jovencitos) y los "shoujo manga" (niñas). Sin embargo, encontramos géneros particulares que en otros sitios no serían posibles, como los mangas orientados específicamente a la cocina (usualmente, la vida de los cocineros y sus esfuerzos), el Mah-Jong (un popular juego de mesa), los deportes, etc. Además, tenemos los famosos mangas "hentai" o para adultos, editados para hombres y para mujeres. Recientemente han surgido mangas dedicados a la tercera edad e incluso mangas para las nuevas madres. Por lo tanto, se puede afirmar que durante toda su vida, un japonés promedio siempre tendrá un manga para leer, pues los hay para todas las edades.

4. Publicación semanal. Los mangas más populares tienen tiradas de varios millones y se distribuyen semanalmente, especialmente los "shonen manga" (aunque algunos "shoujo manga" también compiten). También los hay de periodicidad quincenal o mensual, siempre con tiradas gigantescas en comparación con occidente.

Obviamente, los lectores varones también tienen mangas apropiados para sus gustos. Aquí, dos ejemplares de ediciones semanales para caballeros y jóvenes. Debajo de ellas, "Lemon People", editada mensualmente, es una de las principales publicaciones de manga hentai (erótico) orientado al público masculino.

5. Efectos sonoros. Los mangas son de las historietas que más efectos de sonido incluyen, en forma de onomatopeyas escritas en katakana (uno de los silabarios del Japón). Estos cubren los sonidos más clásicos o comunes hasta los más improbables (¿cómo se escribe el ruido que hacen las lágrimas al correr por el rostro?).

6. Historia descomprimida. El manga más típico tiene muchas páginas y es rápido de leer. Normalmente, un estudiante japonés puede leer una página de manga en unos 20 segundos, lo cual refuerza el efecto cinemático.

7. Viñetas. Normalmente, se incluyen en poca cantidad para agilizar la página y, es más, no siguen una forma u ordenamiento estándar. Así, tenemos que muchas veces los personajes se "salen" de la viñeta, lo cual otorga un efecto final de tridimensionalidad.

8. Texto. A diferencia del comic norteamericano, en donde hasta hace muy poco existían artistas especializados en escribir las letras de los globos, el artista japonés desde hace mucho tiempo deja este trabajo al editor. Éste simplemente coloca el diálogo usando letras preimpresas (lo cual, sinceramente, es una tremenda ventaja para los lectores no japoneses, porque tratar de leer kanji en letra corrida...) y muchas veces añade el "furigana" o "kanji fácil" (la lectura silábica de los kanjis utilizados).

9. Líneas cinéticas. Una línea cinética ayuda a indicar movimiento. Usualmente acompaña a un brazo o a todo un personaje (en el caso de correr, por ejemplo). Sin embargo, el manga lleva esto hasta un extremo y hace que todo el fondo sea el movimiento, lo cual le da más agilidad a la viñeta. Es más, esta técnica se usa mucho en la animación, en donde el personaje casi no se mueve mientras el fondo es un conjunto de líneas que indican la dirección y la velocidad del movimiento.

10. Variedad de temas. A diferencia de otros países, donde la historieta como forma está identificada con un solo género (generalmente el humor), los temas del manga son tan variados que sería imposible enumerarlos todos (ello también es una consecuencia de la estratificación del mercado). Aunque los temas de superhéroes y la ciencia ficción son comunes, encontramos también un culto a lo cotidiano, en donde situaciones de negocios, familiares, deportes, etc., se vuelven móviles de la historia del manga y muy capaces de entretener a todo tipo de público.

Acerca de

マクロス7
MACROSS

Entre los meses de octubre de 1994 y setiembre de 1995 se transmitió en Japón la "continuación oficial" de la popular saga de Macross. Titulada "Macross 7" debido al nombre de la ciudad espacial y su correspondiente fortaleza, esta serie nos presenta a viejos conocidos, como Maximilian Jenius (ahora capitán de la "Battle Station Seven"), a su esposa Miriya Farina Jenius (alcaldesa de "Seven City") y al consejero Exedor, con un diseño sacado directamente de la película.

Alejandro Beraún
Fabio Guadamur
Carlos Anglas

Con una orientación netamente juvenil, los verdaderos protagonistas son los miembros de una banda de rock llamada "Fire Bomber", entre los cuales figura Mylene, la séptima hija de Max y Miriya (curiosamente, no se mencionan a los otros hijos de esta ocupada pareja). La banda es bastante extraña: un vocalista y primera guitarra llamado Basara Nekki, la adolescente Mylene Jenius como segunda voz y en el bajo, un expiloto de combate llamado Ray Lovelock como tecladista y una baterista zentraedi llamada Befeedas (nota curiosa: sólo dice dos líneas en toda la serie). El principal vocalista es un extraño y conflictivo joven que maneja un Valkiria modificado y pintado espectacularmente de rojo y amarillo (Fire Valkyrie), el cual se ve normalmente en medio de las más encarnizadas batallas al son de las canciones de Basara.

Empezando con lo más simple, el dibujo es bastante moderno. Se aprecia un buen manejo de las celdas de animación para lograr la sensación de volumen tanto en los personajes como en los objetos inanimados. Los rostros masculinos varían en mayor proporción que los femeninos (básicamente, se emplea un tipo de rostro para las adolescentes y otro para las mujeres).

Con 48 episodios, 1 especial de televisión, 2 videos "encore" y una película de 30 minutos, esta encarnación de Macross ha sido una de las más largas. Y la historia no termina todavía, pues el 18 de diciembre del año pasado apareció el primer capítulo de Macross Dynamite 7, serie programada para alcanzar seis episodios OVA. Ello refleja el gran éxito alcanzado por la serie entre su público juvenil objetivo, aunque a costa del rechazo de los fanáticos de la serie original de una docena de años atrás.

LA HISTORIA

Resulta sorprendente el caso de la serie Macross 7 si tomamos en cuenta las experiencias de Yamato y Dragonball, cuyas segundas o más temporadas no defraudaron. Si la consideráse-mos como una producción sin algún exitoso precedente podría quizás perdonársele su irregular argumento, pero existe el problema de querer hacernos recordar sus raíces, lo cual lleva a inevitables comparaciones.

La historia, más que un elaborado trabajo preconcebido, parece una constante improvisación y experimentación de ideas dispares, que casi la vuelven una ensalada de géneros.

Para comenzar, el esquema argumental se repite constantemente: la banda empieza ensayando las dos únicas canciones que se sabe, luego la acción pasa a la misma ciudad, el papá de Mylene se pelea con su esposa y, si hay suerte, aparece alguna escena en la Battle Station o, mejor aún, podemos presenciar la famosa transformación. Y a partir de ahí Basara se trenza solito contra ochocientos cruceros enemigos, todo a ritmo de Elvis. Un poco que no nos cuadra eso de ver a alguien maniobrar una nave con una guitarra eléctrica. Hubiera sido mejor un teclado cuadriculado, tipo Súper Láser (¿se acuerdan?).

Asimismo, el tema principal de esta serie no es la guerra, sino la problemática de la juventud contemporánea. Tenemos el caso de la chica que es fan eterna del cantante y siempre se encuentra en donde él aparece, pero nunca llega a encontrarse con él el tiempo suficiente para cruzar unas palabras. De otro lado,

Mylene se siente muy atraída hacia su compañero de trabajo (aunque a veces manifiesta una cierta rivalidad profesional hacia él), pero ese sentimiento parece no definirse, pues hay otro chico en su vida que se siente atraído por ella. Podría hablarse de un triángulo amoroso, aunque muy sutil y no en el sentido estricto de la palabra: chico quiere a chica, chica quiere a otro chico, este chico la ignora.

EXCENTRICISMO PROTAGÓNICO

Ahora bien, en lo tocante a los personajes, no se discute su diseño. El problema está en la peculiaridad de poner a muchos excéntricos, como el poco serio doctor fanático de Min Mei, quien da la impresión de ser un científico loco, por no decir chiflado. La baterista de cabello verde, por su parte, tiene menos voz que voto. Y por último, la fanática que nunca logra entregar a su ídolo el ramo de flores, tal vez porque sabe que si lo hace, el sueño habrá terminado (curiosamente, logra su objetivo en el último capítulo).

En el caso de Mylene Jenius tenemos un lamentable caso: personaje principal que la trama relega constantemente a un rincón, a pesar de ser el único, o más bien la única, que parece dar cierta unidad y solidez a la serie. Y la razón es obvia: en ella recae el papel femenino, cosa que por cierto hace bastante bien. Prueba de ello es que en la canción de despedida de los últimos capítulos todos los dibujos van dedicados a ella. Hay especiales en los cuales Basara entra de relleno, y ni qué decir del libro de ilustraciones de Macross 7: no hay afiche donde no aparezca esta flaca de cabellos rosados junto a su mascota-bicho Gubaba. Pero creemos que se lo merece, pues es graciosa y, aunque no es precisamente Cutey Honey, es atractiva y tiene bastante personalidad.

Los enemigos son otra faceta peculiar de esta serie. Caracterizados por ser estrambóticos devoradores de espíritus (como si el alma humana fuera digerible), parecen seres sacados de historias tipo Lodoss War. Y aún no se ven motivos de peso para el conflicto, que no logra en momento alguno crear el debido ambiente de zozobra.

Mención aparte para el cantante, de quien no sabemos si es un beatnik, un punk o un hippie. Es alguien que aunque se preocupa por los demás, la sociedad le es indiferente. Si bien Basara es un pacifista y detesta la violencia (un caso raro en la sociedad actual, pero no por ello inverosímil), cuando tiene que luchar lo hace, aunque a su estilo: con música estridente que conmociona y desconcierta tanto a sus enemigos como al propio público.

Por encima de todas las cosas, Basara ama cantar y parece tener llena la cabeza de las muy pocas canciones disponibles. La música es parte de él, es una proyección de su personalidad, es su forma de decir que está en contra de la violencia absurda que lo lleva a enfrentarse con seres desconocidos. Incluso se siente atraído por uno de esos seres, que en capítulos anteriores acabó con vidas humanas al absorber su fuerza vital, pero inexplicablemente el canto de nuestro héroe la atraía tanto que posesionaba cuerpos para llegar a él. Cuando finalmente se encuentran, se produce un enfrentamiento en el cual ella sale perdiendo y queda aprisionada en un capullo en estado de letargo. Es aquí donde Basara

Mylene, Gamurin y Basara, protagonistas del triángulo amoroso infaltable en todas las historias de la saga Macross. En este caso, sin embargo, no existe contacto afectivo alguno, sino un enfrentamiento de fantasías e indefiniciones.

una vez más nos sorprende, pues lejos de hacerla prisionera para su estudio por parte de las fuerzas terrestres, decide visitarla frecuentemente dándole serenatas, quizás con la esperanza de despertarla, quizás porque la considera otra víctima más de esta guerra y no como su enemiga, o quizás simplemente porque en su estado no puede huir de él y tiene que soportarlo. Pero ella no reacciona y toda esa música romántica parece no tener efecto. Aún así, él se pasa horas junto a ella, y cuando está solo en su cuarto lo vemos tocar una de esas guitarras de madera cuyo sonido parece mucho más triste, más personal. Es música para uno mismo, para pensar o simplemente para escapar de la realidad por un momento y ser parte de un todo universal. Así el ser humano deja de lado su soledad y sus penas, se consuela y se renueva.

MÚSICA Y MECÁNICA

Sin duda, la música es uno de los factores clave de esta serie: es alegre, movida, destinada a un público joven o adolescente. Si bien es cierto se usa mucho capítulo tras capítulo, resulta refrescante y animadora, no como esas bandas sonoras solemnes que se emplean en otras producciones de guerra. No es algo majestuoso lo que se escucha, pero justamente ésa no es la intención.

Se puede afirmar que musicalmente hablando, no hay defectos en su orientación juvenil ni en la escasez de repertorio de canciones. El problema es que Fire Bomber tiene una presencia algo monopólica y sus conciertos muestran la constante rutina de ser interrumpidos (¿tanto le disgustarán esos temas a los extraterrestres?).

En el aspecto mecánico, pasan el examen las naves y los cruceros espaciales. En el caso de los cazas Valkyrie, el asunto es más disparejo: son aceptables los que usan las fuerzas regulares y la fuerza diamante, pero en el caso de la Sound Force se exageran la estilización y la humanización del diseño, lo cual les da más el aspecto de juguetes para niños menores de cinco años.

COLOFÓN

Aunque a estas alturas queda claro que la serie no resiste análisis muy profundos dado el nexo con la venerable serie original, pecaríamos de ingenuos si ignoráramos que Macross 7 fue fría y cuidadosamente diseñada para un público bastante distinto al de una década atrás. En ese sentido, no queda sino reconocer la capacidad de los productores para sintonizar con las necesidades de la nueva hornada de aficionados a Macross en esta década. El éxito de ventas de los discos compactos, los CD dramas (especie de radionovelas en formato de disco compacto) y demás parafernalia asociada a la serie así lo confirma.

Sin embargo, con el avance de la serie, muchos rezan capítulo por capítulo pidiendo o bien que la trama dé un giro completo o que el guionista decida estrellar a la Macross 7. Lo que venga primero. No es casual que cuando una extraterrestre destruyó el Valkyrie rojo de Miriya diera exactamente la misma impresión de lo que Macross 7 le hace a la saga que le dio origen.

Las Guerreras Mágicas: un breve estudio psicológico

Rafael Antezana

La serie de televisión Magic Knight Rayearth, o como se le retituló al castellano, Las Guerreras Mágicas, fue notable en varios aspectos. Primero, fue la única serie presentada en nuestro medio a relativamente poco tiempo de su finalización en Japón. Un año más o menos puede parecer bastante, pero consideremos los meses que implican gestionar la licencia y realizar el doblaje, y recordemos que la mayoría de las series nos llegan con seis o más años de antigüedad. Y en segundo lugar, fue traducida con bastante fidelidad, excepto algunos cambios menores en los nombres de algunos personajes.

Es cierto que sufrió cortes, aunque al parecer no efectuados con la intención de censurar algo específico, sino más bien de asegurar espacio para comerciales (¡sucio mercantilismo!). Pero considerando las repeticiones, pudimos ver una bastante buena versión de este anime.

En el aspecto técnico, la serie sufre de algunas limitaciones en la calidad de la animación debidas a su propia naturaleza de serie de televisión, si bien cabe destacar que no se abusa de escenas repetitivas. El empleo inteligente de las "escenas estáticas", una muy buena banda sonora, detalles como los "superdeformados", las "gotitas", la originalidad en los mechas y muchos otros aspectos la hacen una serie entretenida, que se deja ver más de una vez.

Lo que resalta desde más o menos la mitad de la primera parte (correspondiente a los 20 episodios de la primera temporada) es el trasfondo psicológico. La serie en sí es evolutiva: las heroínas empiezan con poca energía mágica, la cual tienen la obligación de hacer crecer con el fin de conseguir despertar a los "genios" (una especie de biorrobots) y poder así tener el poder suficiente para vencer a Sagato.

Pero más que eso, se aprecia en la misma serie el paso de la infancia hacia la adolescencia. Al principio, Hikaru (Lucy), y en menor medida las otras, se muestra entusiasta respecto de esta "aventura" y ve el problema en forma

muy simple: el bien siempre ganará y el mal, representado por Sagato, deberá ser destruido. No se preocupan mucho por el fin mismo que buscan, y se dejan distraer por sus propios esfuerzos y sufrimientos.

El climax de la primera parte es la confesión de la Princesa Esmeralda sobre el verdadero objetivo de su misión: acabar con ella, pues no tiene el derecho de tomar su propia vida. Es más, Sagato no es un ser malvado y sin corazón, sino todo lo contrario: superpuso todo para salvar a su amor, sin siquiera importarle el destino del mundo de Céfiro. Se puede considerar esta parte como el fin de la inocencia y, por ende, de la infancia de las heroínas. Ahora se dan cuenta, muy dolorosamente, de que el bien y el mal no son cosas tan simples de identificar. Es más, ellas mismas han sido manipuladas para cometer un acto malvado y cruel. Sagato bien podría pasar a la historia del anime como el malvado más generoso y autodesprendido de todos.

A pesar de todos los cambios (en comparación con el manga) realizados para la segunda parte (correspondiente a los 29 episodios de la segunda temporada), del aspecto más aventurero y de una sensación a secuela que no desapareció ni cuando la serie terminó, toda esta parte representa la inseguridad, la culpa, la negación y todos los sentimientos encontrados que caracterizan el paso de todo ser humano a través de la adolescencia en su camino hacia la madurez.

Sumamente interesante es la presencia de Nova (Luz), el "lado oscuro" de Hikaru, creada durante el traumatizante momento en que mataban a la princesa Esmeralda. La aceptación final de este otro lado de uno mismo permite a la heroína principal completar su proceso de crecimiento y, por ende, ser merecedora de convertirse en el pilar de Céfiro.

Es poco probable que el equipo de CLAMP haya pretendido conscientemente introducir todos estos simbolismos en una serie dirigida a jovencitos y jovencitas, pero su mérito está en el resultado final: entretener y dar que pensar.

¿Vale la pena ver Saint Seiya?

Un eNsaYo fiLosóFico, psIcológico y]iterAriO

Waldo Kohler

Alberto Arredondo
Gustavo Morán

Considerando que esta serie ha sido la abanderada del reciente éxito del anime en el Perú junto con los Supercampeones, me propuse escribir un ensayo que expusiera las razones y los secretos que han llevado a esta serie a ser una gran favorita. Este texto no pretende ser insultante hacia los personajes (de los cuales me declaro un fan), sino un estudio detallado de todas las variantes (por más retorcidas que sean) de la personalidad de estos héroes, a quienes se puede ver como un grupo de heroicos muchachos con las más sanas intenciones de luchar por el bien de la humanidad. Que lo logren, claro está, es harina de otro costal.

El presente artículo es el primero de una serie dedicada a Saint Seiya, sus puntos fuertes y débiles, además de todo lo corrupto que se esconde tras el telón. En estas páginas busco analizar cualquier posible desviación en la conducta normal de un personaje, por difícil que pueda ser, aunque algunas veces no se le pueda sacar algo cuestionable. En ese caso, sólo se procede a un comentario normal sobre él. Para aclarar el panorama, nada mejor que empezar con una necesaria descripción de los personajes principales, con un análisis detallado y concienzudo de actitud, modales, gustos, etc., etc.

PEGASO (Seiya)

Tal vez la pregunta para Seiya no sea "¿quién eres tú?", sino "¿qué tratas de probar, Pegaso?". Efectivamente, en más de cien capítulos el amigo Pegaso ha ofrendado su vida y ha terminado laminando el piso en varias ocasiones, siempre por la bendita Atena, en nombre de su dama y sus otras damas, como Shayna y Mino, con ninguna de las cuales jamás ha consumado algo (¿qué significa esto?). Tal vez la respuesta se encuentre en esa actitud tan típica de ellos de andar en grupo, lo cual finalmente condujo a Pegaso a cuestionar su propia hombría, desde su infancia, donde vivió bajo la influencia de su hermana, que constantemente controlaba su vida, y también después, bajo la sadomasoquística máscara que utiliza como la infame Marín.

En suma, esto llevó a un acercamiento hacia grupos mayoritariamente masculinos, lo cual a su vez generó en Pegaso una tremenda atracción homosexual. Intentó entonces reprimir esos sentimientos (que por cierto, para los antiguos griegos eran muy naturales) y demostrar su virilidad colocándose exhibicionistamente en primera fila a la hora de recibir los golpes. Para colmo, probablemente por la crueldad de su entrenamiento y sus traumas, se generó en él una situación de impotencia sexual, lo cual se comprueba cuando se ve que no mantiene relaciones con alguna de las mujeres que conoce. Ello lo frustra y lo obliga a buscar ser castrado en alguna batalla, con la esperanza de tener una excusa para sus desviaciones.

Tomemos un ejemplo: el duelo de Pegaso con el primer caballero de plata que apareció, el machazo de Misty, con el cual Seiya utilizó una "llave" que lo hizo famoso (además de un poquito raro). Él no odiaba a Misty porque era un enemigo, sino porque representaba todo aquello que no quería ser.

Después de estos comentarios, verdaderamente lo más sano es pensar que Seiya es el arquetipo del héroe japonés, y que todo lo anteriormente escrito es exagerado o ruin, ¡¿pero qué duda queda, no?!

DRAGÓN (Shiryu)

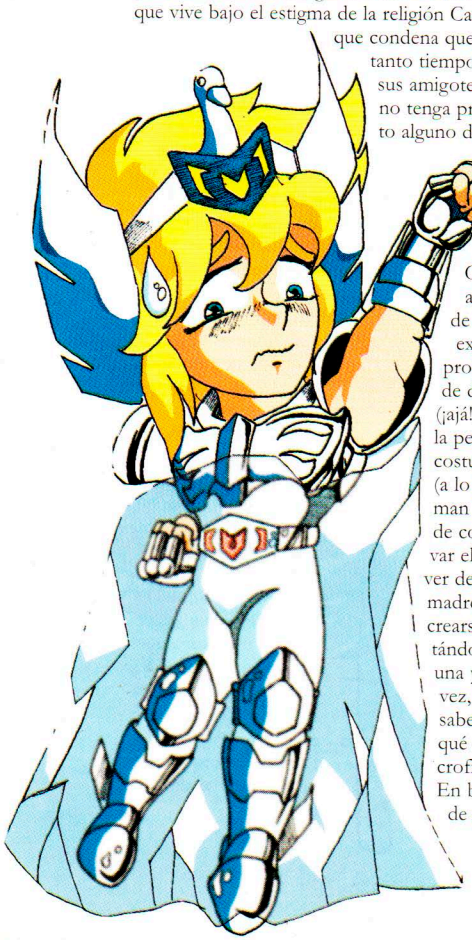
El Dragón podría abrir el catálogo de tipos normales de la serie de no ser por esa bendita costumbre de ofrendar su vida por todos sus compañeros, lo cual lo convierte en un perfecto candidato para la Cruz Roja a la hora de las donaciones.

Obligado por su maestro Yoda (perdón, Anciano de los Siete Antiguos Picos) a entrenarse duramente, no tiene tiempo para fijarse en la dulce Sunrei, a quien debe querer a pesar de que son hermanos (¿?). Ello inspira sospechas sobre cierta perversión en esa linda casita allá en China.

Volviendo a la sangre, parece que el Dragón siente un gran placer cuando contempla la suya y eso lo lleva a regalarla como si estuviera de oferta. A este particular mal (prometo averiguar más al respecto) se suma su gusto por exponerse, lo cual revelaría que también tiene esos "problemas" que ustedes ya conocen. Y si no lo creen, ¿qué hacía el Dragón en la cama con Kiki (entre los capítulos de la lucha contra Dócrates)?

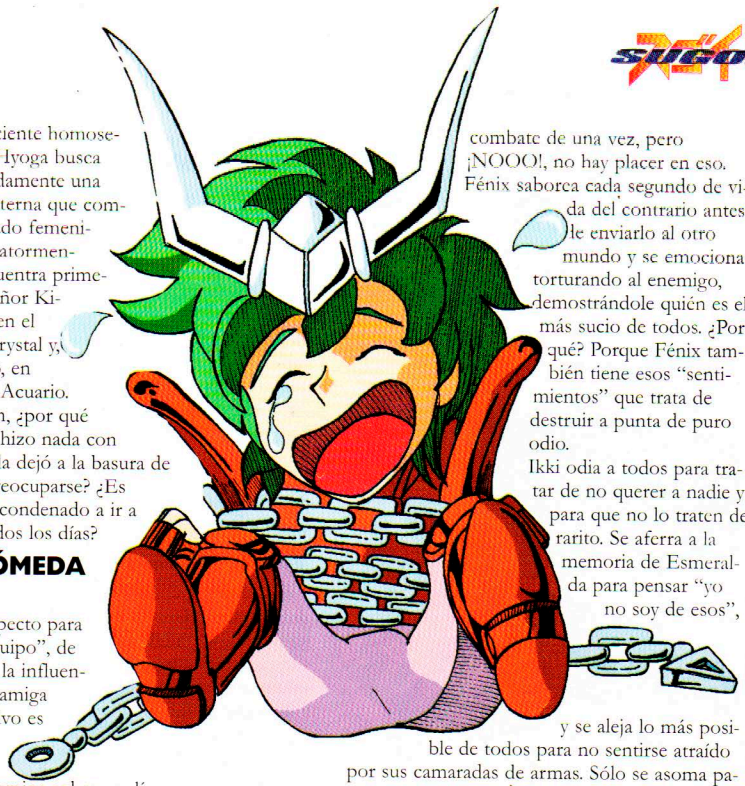
CYGNUS (Cisne Hyoga)

Dotado de un complejo de Edipo del tamaño de la Basílica de San Pedro, Hyoga vive absolutamente controlado por su madre, quien después de muerta aún rige su vida. A esto sumen que vive bajo el estigma de la religión Católica, que condena que pase tanto tiempo con sus amigotes y que no tenga prospecto alguno de novia.



El Cisne, además de ser un experto profesor de danza (¡ajá!), tiene la perversa costumbre (a lo Norman Bates) de conservar el cadáver de su madre y recrearse visitándola una y otra vez, no se sabe para qué (¿necrofilia?). En busca de suprimir su naciente homosexualidad, Hyoga busca desesperadamente una imagen paterna que compense el lado femenino que lo atormenta. La encuentra primero en el señor Kido, luego en el maestro Crystal y, por último, en Camus de Acuario.

Ahora bien, ¿por qué Hyoga no hizo nada con Fleer y se la dejó a la basura de Kiki sin preocuparse? ¿Es Hyoga un condenado a ir a misa tooodos los días?



ANDRÓMEDA (Shun)

Gran prospecto para el "otro equipo", de no ser por la influencia de una amiga (¡qué positivo es tener amigas!). Andrómeda camina sobre esa línea que separa a los machos de los que no lo son. Pero cuando alguien cree que él ya cruzó la línea, siempre sale con un hecho heroico que lo acredita como hombre. Sin embargo, la mayoría de las veces actúa como niña, lo cual espero no sea tomado como ejemplo por ningún seguidor de la serie, salvo que sea mujer.

Andrómeda sabe que algo anda mal con él, pero puede vivir con eso. Piensen que es la mayor tentación de todos los Caballeros de Atena, lo cual acrecienta su odio por la violencia dado que dichas bestias no son en absoluto delicadas. Ello incluyendo a su hermano, a quien ve como símbolo masculino y de lo que nunca podrá ser. Por eso se refugia en su cadena, fetiche sadomasoquista con el cual flagela su cuerpo en busca de placeres alternos.

En el duelo con Mime, guerrero de los dioses nórdicos, nunca las palabras de Andrómeda fueron más sinceras que cuando estuvo envuelto en el Réquiem de Cuerdas: "es extraño, es casi placentero".

FÉNIX (Ikki)

El sádico, típico personaje que hace dudar de que los miembros de este equipo sean los héroes de la serie. Ikki combate encarnizadamente a sus enemigos y sabe que va a ganar (incluso les deja creer a sus enemigos que ya lo han derrotado). Podría acabar el combate de una vez, pero ¡NOOO!, no hay placer en eso. Fénix saborea cada segundo de vida del contrario antes de enviarlo al otro mundo y se emociona torturando al enemigo, demostrándole quién es el más sucio de todos. ¿Por qué? Porque Fénix también tiene esos "sentimientos" que trata de destruir a punta de puro odio.

Ikki odia a todos para tratar de no querer a nadie y para que no lo traten de rarito. Se aferra a la memoria de Esmeralda para pensar "yo no soy de esos", y se aleja lo más posible de todos para no sentirse atraído por sus camaradas de armas. Sólo se asoma para cumplir con su parte del lado masculino de la "pareja" que hace cuando su hermano está en peligro, pues Shun es el lado femenino de este par.

Si no, ¿por qué, cuando un combate termina, Ikki abandona a Shun o le dice que se vaya, y sólo cuando se acaba la aventura se les ve juntos (demasiado juntos)? Sencillo: porque Fénix olvidó que debe guardar las apariencias y que si quiere ser normal, el grupo con el que anda no es el más recomendable.

Fénix, pues, expone su vida, y rivaliza con Seiya en el afán de demostrar que es hombre y de paso disfrutar del sadismo del momento, a veces dejando que su hermano finiquite el trabajo para que no quede como idiota. Por ejemplo, cuando liquidó a un Caballero de Plata que Ikki le dejó mientras decía "tiene un pie en la tumba, así que será fácil, je, je, je".

Bueno, por ahora basta de los peones y pasemos a los pesos pesados. Comenzaremos por describir a los doce Caballeros del Zodíaco (los verdaderos) y sus respectivas personalidades, para luego culminar con la "diosa" Atena.

ARIES (Mo)

El Caballero de Aries Mo es el tipo más enigmático de esta serie. Su nombre de por sí parece derivado de una antigua civilización que, dicen, se extinguió hace siglos, como la mítica Atlántida. Mo, por cierto, es un longevo ermitaño dotado al parecer del don de la eterna juventud, lo cual explicaría por qué el anciano Maestro lo llamó "viejo amigo".

También podría señalarse el hecho de que Mo no ha demostrado ser entusiasta como combatiente. O tal vez sea poco efectivo, lo cual reduce su actuación al de "padrino" de Seiya y su grupo, además de ser reencauchador oficial de las armaduras.

Tan anónimo como es Mo, sólo podríamos preguntarnos algo obvio: ¿en qué pasa el tiempo? ¿Tiene novia? ¿Qué es Kiki de él? O mejor dicho, ¿qué hace Mo con Kiki? ¿Qué obligó a Mo a abandonar el Santuario? ¿El escándalo?

TAURO (Aldebarán)

Aldebarán, de quien dicen es brasileño, guarda celosamente su casa, de la que parece no querer salir nunca. Da a entender que además de buen guardián desilusionado de la vida en el mundo exterior, no hay nada más que buscarle, excepto, ¿por qué se llama su golpe "Gran Cuerno"? ¿Es que quizás Aldebarán haya sufrido una desilusión amorosa que lo llevó a convertirse en un monje? ¿O tal vez no pudo Aldebarán consumar su relación y así su golpe "Gran Cuerno" es el símbolo de lo que no tiene y trata de compensarlo siendo más bruto que cualquier otro? ¿Acaso cuando Seiya le cortó el cuerno a Aldebarán revivió todo el trauma del síndrome de Lorena Bobbit?

CÁNCER (Máscara Mortal)

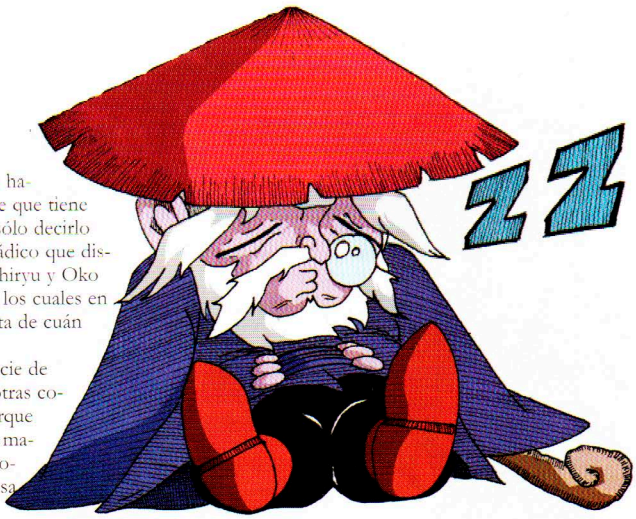
El valiente Máscara Mortal, cuyo amor por la humanidad quedó demostrado al tapizar convenientemente el piso, las paredes y el techo de su casa. Es el perfecto ejemplo de que algo falla a la hora de otorgar las armaduras y que no le hicieron un test psicológico que demostrara que este cobarde y sádico asesino no tenía por qué estar ahí. Él, que defiende tan gallardamente sus convicciones (hasta que comienzan a andar mal las cosas), se ha vendido al mejor postor como un buen "freelance", además de ser pésimo decorador. Pero más tarada fue la armadura de Cáncer por no darse cuenta de a quién había sido otorgada, hasta que al final lo comprendió y se separó de él. Eso, o a lo mejor Máscara Mortal nunca se bañaba. Frase célebre: "¡Shiryu malvado!"

LEO (Ayoria)

Traumatizado bajo la tutela de su hermano, que fue tan cruel como Marín lo fue con Seiya (al que Ayoria estimaba), tuvo que vivir con la marca de traidor que tenía su hermano, lo cual lo llevó a enfrentarse a todo el mundo hasta que vio claramente que Saori era Atena (al más puro estilo de Santo Tomás). Terminó hipnotizado por el Patriarca, lo cual quiere decir que como persona es un tipo débil y moldeable, quien nos hace preguntarnos ¿quién te dio la armadura, tarado?

A propósito, ¿tiene él algo con Marín, o sólo con el sadomasoquismo que ella puede ejercer en él?

LIBRA (Anciano Maestro)



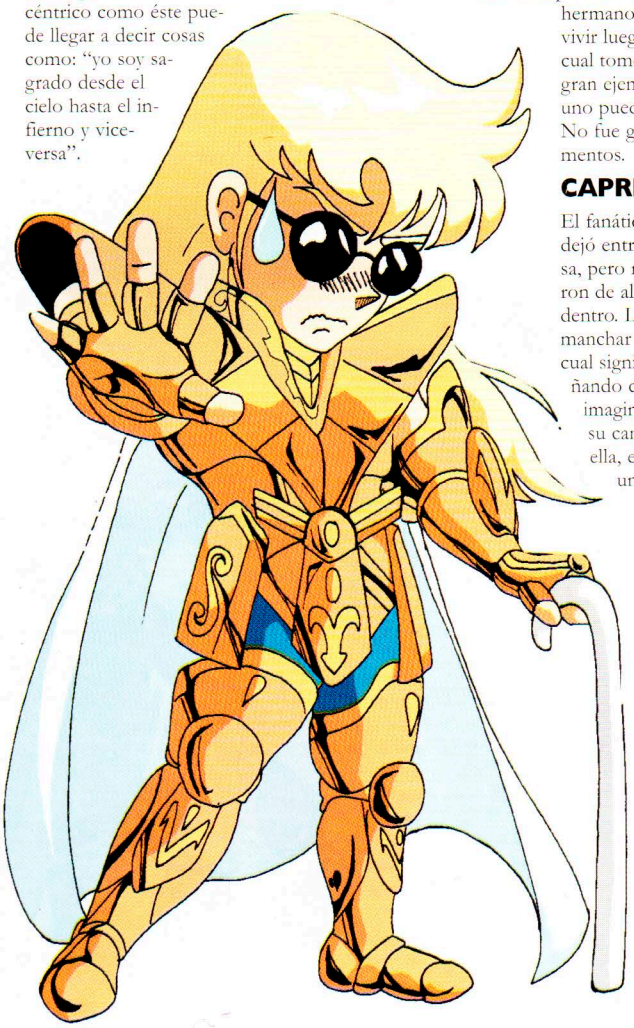
El Maestro Libra, personalmente hablando, es un adefesio de hombre que tiene la gran virtud de saberlo todo y sólo decirlo cuando no sirve para nada. Un sádico que disfruta el duro entrenamiento de Shiryu y Oko (el fruto podrido de su cosecha), los cuales en ningún momento se dieron cuenta de cuán sucio es este vejestorio.

Tras someter a Sunrei a una especie de servidumbre (por no pensar en otras cosas), el maestro (seguramente porque su sabiduría le dijo que Aries era malo) abandonó el Santuario para poder disfrutar de una vida licenciosa en lo que le quedaba.

VIRGO (Shaka)

Este "santón", como se le podría llamar despectivamente, basa su credo en la religión budista de la no contemplación ni intervención en el mundo material, pues los hindúes piensan que una vida es una prueba para acceder a una mejor por medio de la reencarnación. Ello no quita que Shaka sea un convenido que aprovecha su libertad para decirle a todo el mundo que haga lo que le venga en gana en nombre de Dios (Buda), pero cuidándose de colocar su propia su escuela para dictar cátedra a un grupo de bienaventurados que tuvieron el suficiente "money" para pagar su enseñanza.

Lo curioso de Shaka es que a pesar de que los hindúes odian matar aunque sea a una mosca, él desarrolló un gusto sádico al pisotear a los caballeros y jugar "haz pedazos a Fénix de 10,000 formas distintas". El cómo un tipo así puede ser el más cercano a Dios (Buda) debe ser suficiente para hacernos cuestionar cómo un egocéntrico como éste puede llegar a decir cosas como: "yo soy sagrado desde el cielo hasta el infierno y viceversa".



ESCORPIO (Milo)

El más "humilde" Caballero de Atena. Sólo le faltó reportarse al Patriarca con bombos y platillos, y resultó ser tan mala persona que comenzó a dudar de todas las travesuras del Patriarca. Pero sólo creyó cuando después de disfrutar torturar con su "Aguja Escarlata" (símbolo fálico) a los caballeros, en especial a Hyoga, comprendió que él era un inocente y se pasó al lado de los buenos. Gracias a ello, fue absuelto de la muerte del Maestro Albioria de Selfeos, todos los de la isla de Andrómeda, algunos rebeldes, etc. ¡Qué gran amnistía!

Dato curioso: el señor de la sonrisa torcida.

SAGITARIO (Ayoros)

Ayoros es el más leal de todos. Si no lo hubieran herido o hubiera sabido cómo cambiarle los pañales a Atena, jamás la habría entregado. Pensando siempre en ser el mejor, convirtió a su hermano en un títere que tuvo que vivir luego bajo su dominio, para lo cual tomó él la figura del padre. Un gran ejemplo de cómo por su deber uno puede tirar al tacho a la family. No fue genial, pero tuvo sus momentos.

CAPRICORNIO (Shura)

El fanático. Lo demostró cuando dejó entrar a los caballeros a su casa, pero no los atacó hasta que salieron de allí para no arruinarla por dentro. Le faltó decir que no quería manchar sus posters de Atena, lo cual significa que ese patán vive soñando con ella, pensando en ella, imaginando que la almohada de su cama era el cálido cuerpo de ella, etc. Ello no le impedía ser un maníaco mutilador que al no poder tocar a su diosa, seguramente se dedicaba a destripar mujeres en la noche.

¿Qué significa que sus cuernos sean más grandes que los de Aldebarán? ¿También fue un venado? ¿Fue vencido tal vez por la pose que tenía cuando Shiryu lo cogió? ¿Con esa obscena llave tipo Seiya que el maestro le hizo sellar a Shiryu porque era para pasar a ser del otro equipo?

Dato curioso: ¿qué tiene que ver Excalibur con esto?

ACUARIO (Camus)

Si uno de los caballeros de Atena debería haber estudiado para docente, ése es Camus. Pero su sádica e incomprensible forma de ver la enseñanza hubiera chocado con el Ministerio de Educación, que está en contra de la gloriosa época de la regla sobre las manos y el trasero para aprender bien. No sé por qué, pero esta preferencia de Camus por Hyoga es sospechosa (aunque no de la manera en que ustedes piensan). Tal vez Camus no tuvo tiempo para conocer a Hyoga como cuando conoció a su madre, a la cual vio, estuvo con ella y nueve meses después (diez porque Hyoga no quería salir)... Toda teoría es probable, pero yo hubiese sido más feliz si le hubiera escuchado decirle a Hyoga "¡yo soy tu viejo!".

PISCIS (Afrodita)

El gran ejemplo de masculinidad en la serie, y de por qué ésta no debería en absoluto ser apta para niños.
Personalmente, no tengo... ¡bah!, mejor dicho, sí tengo algo contra los amanerados, que me hacen compartir ciertas ideas con el señor de los bigotes de cepillo y peinado de raya al costado.

Pero volviendo al punto, Afrodita es el anatema de los doce dorados guerreros, quienes se sienten incómodos en las noches al tenerlo en la vecindad, pensando en la "belleza" de Afrodita y su florido jardín (noten que la casa de Piscis está al lado de la del Patriarca, lo cual lleva a pensar mal). De cómo alguien como él obtuvo una armadura nos hace pensar que no hay discriminación sexual alguna al momento de obtenerla.
Su combate con Shun fue algo así como "veremos quién es el más bonito", un título que ninguno de los dos quería dejar pasar a la historia como algo controversial, como esos concursos de Miss Gay donde terminan dándose de alma.

PATRIARCA o GÉMINIS (Saga)

El demente del grupo. Egocéntrico y megalómano, Saga decidió que el mundo entero era suyo y que la única forma de conseguirlo era dominando el Santuario (como sistema alternativo a la bolsa de valores en Wall Street). Por ello, le dio vacaciones al Patriarca de turno. Gentil y noble en su lado bueno (aunque algo aburrido), su parte maligna fascina por su infinita capacidad de maldad. Al reprimir sus pasiones, terminó generando un personaje manipulador, mentiroso, cruel, etc., uno de los villanos más mostros que nos ha dado el dibujo animado (sobre todo, comparándolo con el "malvado" Víboror de Conan el Aventurero). Terco a la hora de morir, como todo buen personaje que hizo la historia. Frase célebre: "¿qué tiene de malo que alguien como yo sea el amo del mundo?!".

ATENA (Saori Kido)

La diosa Atena Saori, desde su más tierna edad, demostró en sus inocentes juegos infantiles su manía de aplastar a los hombres y una innata pasión por el sadismo. Ello hace que me pregunte a veces de qué dios es hija, porque, ¿le han buscado bajo el pelo para ver si tiene el 666? ¿Creerá ella que vale lo suficiente para que muchos valientes sean volados en pedazos en su nombre? ¿Dónde están Amnistía Internacional, la Cruz Roja, el sindicato de trabajadores y la intervención norteamericana?
Algunos detalles: ¿cómo hizo una griega para pasar por hija de japoneses? ¿Por qué tuvo que esperar que le dijeran que es una diosa para prenderse como un foco? ¿Qué estrategia es aquella de anunciarle al enemigo su visita, para permitir convenientemente que le apunten con una flecha o cualquier otro elemento punzocortante? Personalmente, yo hubiera elegido una buena bazooka y no algo tan lento que requiriera doce horas completas para terminar con ella. ¿Qué guardaespaldas son ésos, que esquivan la flecha en lugar de detenerla gallardamente con sus pechos, a lo Kevin Costner?
Frase célebre: "yo le envié una carta...".
Para terminar, un agradecimiento a Harry Harrison (escritor de Fantaciencia, conocido por su destructiva crítica), por ser el inspirador de esta nefasta forma de comentar una serie.

El Erotismo en el Manga

Si hay un género en donde la fantasía llegue a sus extremos, especialmente en la machista sociedad japonesa, es el de las historietas eróticas. Denominadas simplemente hentai, se han convertido en un importante sector del gran mercado del manga o la historieta japonesa.

Hentai es un vocablo traducido al castellano como "anormal" o "aberrante", aunque usualmente se asocia este término con la perversión sexual. Gradualmente, dicha palabra ha definido a un género que incluye en mayor o menor medida el acto sexual como centro de la historia. Es más, su primera letra ("h"), pronunciada en inglés, ha creado un nuevo verbo en el léxico popular: *ecchi*, que es otra forma de referirse al sexo.

Pasando a las publicaciones de este género, nos encontramos con una situación muy particular. Una serie de disposiciones en contra de la pornografía (como por ejemplo, la prohibición de dibujar los genitales o el vello púbico) han hecho que los artistas japoneses desarrollen ingeniosas formas de rodear a estas prohibiciones y llevar el elemento de sugerencia a niveles altísimos. Por ejemplo, poses cuidadosamente escogidas esconden genitales en contacto, globos con sonidos o diálogos son colocados estratégicamente, y dibujos deformados o caricaturescos permiten presentar lo que precisamente las leyes procuran evitar. Es más, se dice que en su afán de evitar lo explícito (la parte gráfica en sí), las autoridades han promovido la evolución de las historias hasta niveles realmente grotescos. Es más, muchas editoras encuentran este "tira y afloja" como el principal incentivo para que los artistas desarrollen nuevas formas para lograr un alto nivel de provocación, el cual no sería posible si simplemente se dibujase todo el acto con realismo. El uso de los simbolismos y la estilización crea escenas de alta calidad erótica, en las cuales hasta los objetos más inusuales pueden usarse como simbología (conchas, tubos, frutas, etc.) y compensar por el dibujo que no se puede realizar.

En busca de esquivar las regulaciones, muchos artistas optaron por el dibujo caricaturesco o el retrato de cuerpos infantiles, pues sin la presencia de vello púbico no incumplían regla alguna. Así se creó el subgénero *roricon* (lolita complex), en donde niñas o niños aparecen como las parejas sexuales de adultos. Una publicación especializada en este género particular es la conocida *Lemon People*, de periodicidad mensual. Lamentablemente para muchos, ésta se ha convertido en una tendencia demasiado popular dentro del manga erótico. La única ventaja en Japón parece ser la total diferencia entre el nivel de venta de historietas y el nivel de crímenes violentos o de orientación sexual existentes, posiblemente por la capacidad de dicha sociedad de poder diferenciar fácilmente realidad de fantasía.

Si hablamos de variedades de hentai, lo hallaremos de varios tipos, como los especializados en jovencitas escolares (con sus populares *sailor suits* o trajes de marinerito); los *lady comics*, con historias orientadas a mujeres adultas; los *june*, con sus historias de amor entre hombres (para un público femenino juvenil); y así por el estilo.

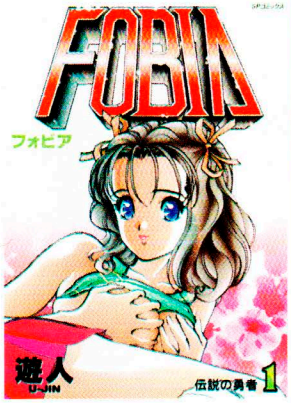
Si nos restringimos al manga erótico propiamente dicho (llamado simplemente *adult manga* y dirigido a hombres), veremos que a diferencia de lo que podamos creer, no está orientado al hombre maduro (posiblemente un trabajador asalariado, aburrido de su vida hogareña), sino a los jóvenes, aquellos que tienen poca o ninguna experiencia con mujeres (después de todo, si ya tienes conocimiento, ¿para qué te van a interesar estas historias?). Por ello, el principal mercado de este género está compuesto por los hombres y, en lo que es una válida crítica a esta sociedad, la gran mayoría de veces enfocan degradantemente a la mujer (aunque en algunas historias, que han aumentado en los últimos tiempos, es la mujer quien asalta o toma la iniciativa).

En cuanto a los lady comics (*redicomi*), veremos que difieren muy poco de los trabajos orientados exclusivamente hacia hombres. El acto sexual puede tener la misma crudeza, ni-

Rafael Antezana

Algunos autores

La cantidad de autores de mangas para adultos es bastante grande y los estilos muy variados. Sin embargo, presentamos a continuación algunos de estos autores que han trascendido las fronteras y son conocidos fuera de Japón.



U-Jin. *Quizás el más conocido, es poseedor de un "estilo anime" bastante notorio y usualmente tiene como personajes a adolescentes. Tal vez debido a esto, muchos de sus trabajos podían "confundirse" con mangas más suaves, lo que llevó a la industria a definir una especie de clasificación y así evitar que los padres compren equivocadamente este tipo de material para sus hijos. Entre sus trabajos más conocidos figuran "Visionary", "Fobia", "Frog Men" y el clásico "Angel". Muchos de estos títulos se encuentran disponibles en varios idiomas, incluido el castellano.*

Yui Toshiki. *Con un estilo más realista y una imaginación realmente fértil en lo que a erotismo se refiere. Excepto una que otra historia larga, prefiere los cuentos cortos, en los cuales figura con frecuencia el tema de calobozos y dragones.*

Naoki Yamamoto. *Uno de los más audaces dibujantes japoneses, que en varias ocasiones ha llevado la expresión erótica hasta el límite de resistencia del papel y cuyas obras han sido llevadas a la pantalla grande en diversas oportunidades. Ha firmado algunas de sus creaciones como To Moriyama o Mori Toyama, entre otros seudónimos. "Yugata no Otomodachi", "Ohimesama to iroiro", "Mayonaka no kuro-ru" y "Arigato" figuran como sus historias más conocidas.*

El estilo hentai

Carlos Anglas

El erotismo constituye un factor, si no permanente, al menos fundamental para el espíritu japonés. Manifestado en distintos grados y desde diferentes perspectivas, puede ir desde el simple trabajo de sugerencia hasta las desviaciones más alucinantes.

En su grado más leve, los dibujantes japoneses trabajan la ropa con un dominio celestial (una misma chica puede lucir un sinnúmero de trajes en un solo manga), con indudable preferencia por las faldas y las minifaldas. De allí podemos deducir las preferencias anatómicas tanto de los dibujantes japoneses como de su mercado (se sabe que en los EE.UU. se prefiere el erotismo basado en el busto).

Ahora bien, en su grado más fuerte, los dibujantes no tienen reparo alguno en incluir ratas, sanguijuelas, monstruos del pantano y demás sabandijas en mangas de contenido altamente erótico, en contraste con los comics europeos, que llegan, a lo más, hasta el lesbianismo.

Otro punto que hay que recalcar es el contexto en que se sitúan las escenas en cuestión. En el manga, dichas escenas suelen verse rodeadas de un ambiente de comedia, lo que marca una notable diferencia con los comics europeos, que saturan a las suyas más bien con una atmósfera pesimista y decadente. Más aún, en el manga erótico, las caras de mosca muerta de las protagonistas también contribuyen a suavizar el impacto de las escenas.

Pero la vida no es color de rosa en el mercado editorial erótico japonés, que en varias ocasiones ha sido remecido por fuertes presiones conservadoras, hasta el punto en que algunos editores cubren determinadas áreas cruciales con un círculo blanco o negro en el caso de escenas fuertes. Si hay que censurar, ¿por qué entonces no suavizan esas escenas? Y no sólo eso, vemos con asombro que en otras simplemente no hay nada. ¿Olvido, o se les acabaría el liquid paper? Con todo, el erotismo japonés, trabajado con finura y maestría, representa un alarde de calidad (y más de imaginación), junto con los otros mangas que, si bien se conforman con las minifaldas, no pierden en absoluto su genio y atractivo.

vel de violencia y elementos grotescos del manga para adultos, pero aparece sazonado con elementos románticos y un mayor desarrollo de la relación de la pareja antes y después del acto en sí. Es común encontrar trabajos bellamente dibujados, que reflejan la estética y la sensibilidad de las artistas femeninas que los producen. Un ejemplo de este tipo de manga es *Comic Amour*, publicación que logra la espectacular circulación de 430.000 ejemplares al mes. Se especializa en historias que muestran mujeres seduciendo al joven hijo de una vecina, mujeres que hostigan a hombres en los metros, mujeres que disfrutan de ser atacadas por pandillas, etc., argumentos todos dibujados en los mismos bordes de las regulaciones establecidas contra la pornografía.

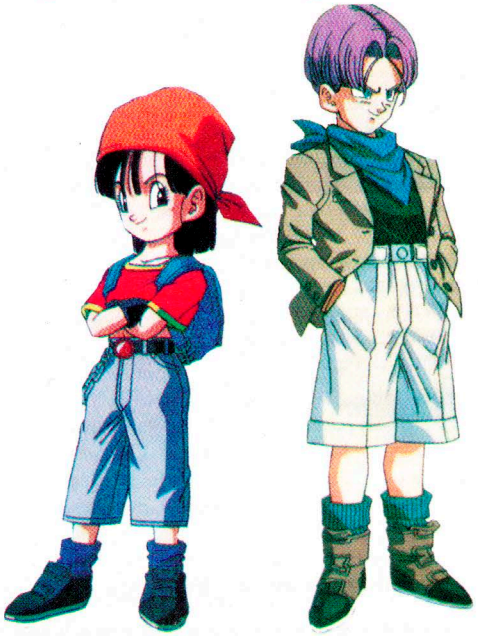
Aunque a los hombres los ponga nerviosos, también los trabajos que muestran escenas de amor homosexual son muy populares entre las jovencitas, quienes consideran que la camaradería existente entre dos hombres es muy parecida al amor de una pareja. Para añadirle un toque más romántico, los personajes son generalmente de occidente y por ello dibujados en forma muy andrógina y delicada, lo cual configura el género de los *bishonen* (jóvenes hermosos). Una publicación que emergió y creó el nombre con el que se conoce actualmente es *June* (pronunciado yuuné), que al elevado costo de 750 yenes (un precio normal está por los 350) logra una edición de 100.000 ejemplares mensuales. Lo interesante de los personajes masculinos es que combinan los mejores atributos del hombre y la mujer (pueden ser hermosos y elegantes, pero sin los celos y otras cualidades negativas que las propias mujeres admiten tener). Aunque en la superficie se trata de homosexuales, en realidad se trata de representaciones femeninas en cuerpos masculinos, lo cual se explica en parte por el hecho de que las mismas mujeres, al sentirse relegadas en su sociedad, idealizan para sí un mundo con más posibilidades si ellas fueran hombres. Es más, como el amor homosexual se considera prohibido y es rechazado, este romance deberá enfrentarse a muchos más problemas y trabas que un amor "normal" entre hombre y mujer, característica que concita mayor simpatía por parte de sus jóvenes lectoras. Curiosamente, la mayoría de los lectores es femenina (jóvenes e incluso amas de casa), mientras muy pocos son homosexuales, pues la orientación de estas historias es completamente diferente a la realidad de esta opción.

De otro lado, un elemento sumamente interesante de estas revistas está en sus nombres en sí. Sacados básicamente del inglés, siempre indican sugerentemente el contenido. Tal es el caso de *Lemon People*, *Kiss*, *Teach me love!*, *Lolita Complex ABC's*, y así por el estilo. Siempre con una presentación muy colorida, generalmente tienen una hermosa carátula areografiada o una fotografía con una hermosa chica (o un chico, dependiendo de la variedad).

Finalmente, cabe aclarar que las apabullantes cifras de tiraje mencionadas líneas arriba deben ser colocadas en su contexto. En este sentido, el manga hentai es una importante parte del mercado del manga en Japón, pero NO ES, como algunos piensan, el único género o el dominante. Estadísticamente, bordean el 15% del total de la oferta de publicaciones, pero dentro de un mercado en donde las ediciones son gigantescas (por ejemplo, la legendaria *Shonen Jump* llegó a publicar varios millones de ejemplares semanalmente). Lo que ocurre es que los tirajes de estas revistas están expresados en cifras que consideramos descomunales, y por ello nos dan la falsa impresión de ser dominadoras, cuando en verdad son una minoría en un mercado gigantesco.

Dragonball: Goku sin Toriyama

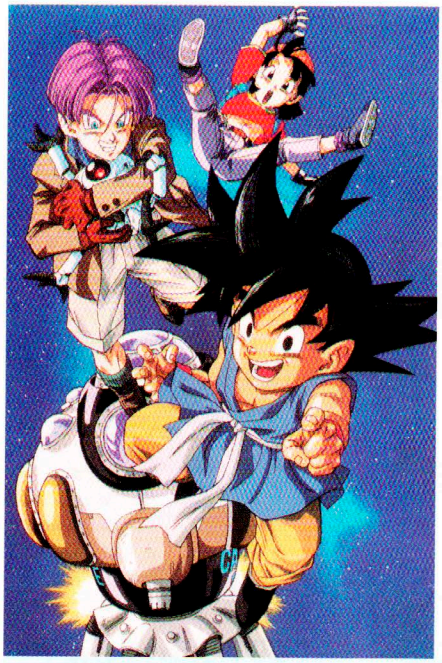
Cuando algunos de nosotros, ¡pobres ingenuos! nos habíamos creído eso de que al fin Akira Toriyama descansaría de su famoso Dragonball, de pronto nos vimos asaltados por una serie de rumores que anunciaban "¡continúa, ahora se llama Dragonball GT!". Entonces nos preguntamos: ¿y toda la fanfarria con el fin de Dragonball en el manga y los demás medios? ¿Seguirá con el manga? ¿Quiénes son los personajes? ¿Es la misma continuidad, o es otro famoso salto en el tiempo y una nueva línea de tiempo que no tiene nada que ver con la que conocemos?

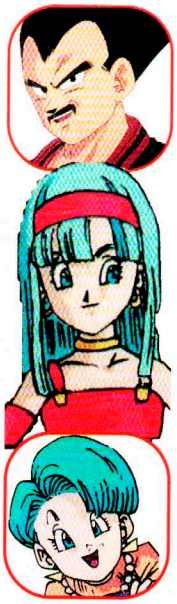


Ahora que la serie ya terminó oficialmente en la televisión japonesa, después de 64 episodios (desde el 7 de febrero de 1996 hasta el 21 de noviembre de 1997), sabemos que nos enfrentamos a un engendro de especiales características.

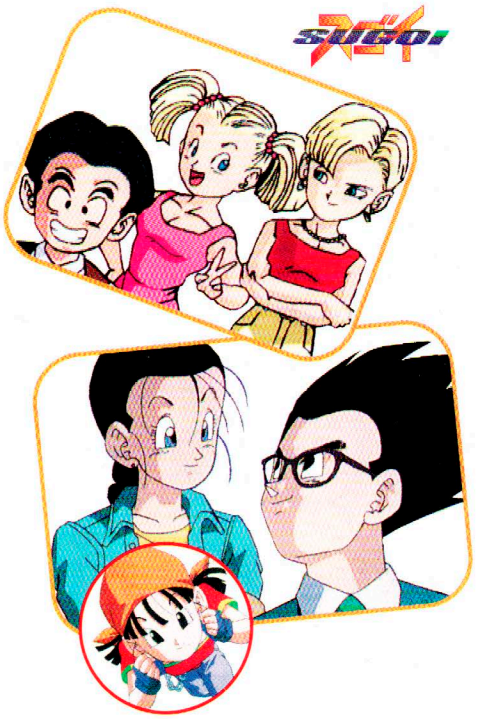
Nos hallamos ante una singular situación: el megalómano enano Pilaf reaparece y en un arranque de rabieta, accidentalmente pide que Goku sea niño de nuevo. Ello h ce que nuestro héroe se vea reducido a u cuerpo infantil y las esferas de dragón ne cesarias para su recuperación no se encuentran en la Tierra, razón por la cual d ben ser buscadas por todo el universo (d allí las siglas GT, que significan "Grand Tour", o gran gira). Entonces, la patota d Capsule Corp. con Bulma a la cabeza y s no muy amable esposo Vejita (ahora con

En la última encarnación televisiva de Dragonball, el protagonismo regresa a los más jovencitos de la familia. Así tenemos al propio Goku reconvertido en niño (arriba) y a Trunks (a la izquierda), flamante presidente ejecutivo de Capsule Corp., admirado tanto por el personal femenino como el masculino. También tenemos a la pequeña nieta de Goku (Pan, en el extremo izquierdo, en una pose más propia de su tío Vejita).





La vida continúa en el universo Dragonball y la serie GT nos muestra cómo aumenta la familia.
Izquierda: *los temperamentales Vejita y Bulma deciden tener otro retoño y el resultado es la pequeña Bra. El nombrecito es la abreviación de brassiere (sostén), lo que suena lógico dado que su primogénito también tenía nombre de prenda de vestir (Trunks significa "pantalonetas").*
Derecha arriba: *Krilin dejó atrás su antiguo peinado y posa en la foto con su esposa (la Androide 18) y su hija Maron.*
Abajo derecha: *Videl y Gohan aportan a la explosión demográfica con su hija Pan.*



Dan dan kokoro hikareteku
(Poco a poco fascinas a mi corazón)

Dan dan kokoro hikareteku
Sono mabushii egaoni
Tatenai yami kara tabidasou
Hold my hand

Poco a poco fascinas a mi corazón
Con esa sonrisa deslumbrante
Me lanzaré desde la ilimitada oscuridad
Toma mi mano

Kimito de atta toki
Kodomo no koro daisetsu ni omotteita
bashoo omoidashitanda
Bokuto odotte kurenaika
Hikari to kageno winding road
¿Imademo aitsuni muchunano?
Sukoshi dake furimuki taku naru youna
tokimo arukedo
Ai to yuuki to hokori wo motte tatakauyo

En el momento en que te conocí
Recordé los pasajes más importantes
de mi niñez
¿No bailas conmigo?
En la luz y la oscuridad del tortuoso camino
¿Todavía sueñas con él?
A veces uno quisiera recordar
un poco, pero...
Luchemos con amor, valentía y orgullo

Dan dan kokoro hikareteku
Kono hoshi no kibou no kakera
Kitto daremoga eien wo te ni iretai
Zen zen kinishinai furishitemo
Hora kimi ni koishiteru
Hatenai yami kara tobidasouyo
Hold your hand

Poco a poco fascinas a mi corazón
Trozo de estrella de esperanza
De seguro cualquiera desea la eternidad
Aunque haga como que no me importa
¡Mira! Estoy enamorado de ti
Me lanzaré desde la ilimitada oscuridad
Tomaré tu mano

Okotta kaomo tsukareteru kimino sukidakedo
Annani tobashite ikitedaijobu kana to omou
Bokuwa... nanigenai shigusani furi mawa
sareteru seaside blue
¿Soredemo aitsuni muchunano?
Motto kikitai kotoga attanoni
Futarino kai waga kuruma no otoni wa
habamarete toori ni mauyo

Me gusta tu cara cuando estás cansada o enojada
Pero dudo si está bien que vivas tan agitadamente
Las circunstancias me arrastran insensiblemente y
me revuelco en una tristeza profunda como el mar
¿Y aún así sueñas con él?
Yo tenía más preguntas que hacerte, pero
el ruido del auto interrumpió nuestra conversación
Y no me atreví a continuar

Dan dan kokoro hikareteku
Jibun demo fushigui nandakedo
Nanika aruto suguni kimini denwa
shitakunaru
Zen zen kinonai furishitemo
Kekkioku kimino koto dakemiteita
Umino kanatae tobida souyo
Hold my hand

Poco a poco fascinas a mi corazón
Yo mismo me asombro, pero...
Ante cualquier cosa lo primero que quiero hacer
es llamarte por teléfono
Y aunque haga como que no me importa
Simplemente todo lo que veo eres tú
Voy a lanzarme hacia tu mar
Toma mi mano

Tema de apertura de la serie **Dragonball GT**
Letra: Izumi Sakai Música: Tetsuro Yoshida Arreglos: Takeshi Kayama
Intérprete: agrupación Field of View Tiempo: 3'32"

bigote y todo) preparan una expedición en la que supuestamente irían el mismo Goku y un adolescente Trunks. Por supuesto, esto no le cuadra mucho a la inquieta Pan (hija de Gohan y Videl), por lo que decide autonombrarse miembro de la expedición. Por supuesto, la descubren demasiado tarde para evitarlo y ¡zas!, ahora son tres en la aventura. No falta un buen accidente y una serie de tropiezos que los dejarán bastantes capítulos en un nuevo planeta, en busca de las elusivas esferas del dragón.

Otros viejos conocidos también aparecen: Chichi, Krilin, Gohan y Videl, Goten (también adolescente, pegado constantemente a su celular, hablando con alguna de sus novias), el eterno Kamesennin, Dende (ahora adulto) y una que otra aparición de Pikkoro.

Como un nuevo protagonista aparece Ubu, la reencarnación humana de Majin Bu, quien ahora, mucho más crecido, tendrá un buen lugar entre los nuevos personajes (recordemos que ha sido entrenado por el mismo Goku, antes de su cambio a un infante).

Por supuesto, en este caso los fans no hicieron grandes protestas por lo elaborado o lo complicado de la historia, si bien esta nueva serie fue dirigida hacia el público infantil (algo así como un retorno a las raíces de Dragonball).

Esta tercera versión de la ya decana historia fue un trabajo exclusivo para la televisión, pues no hubo serialización en la revista Shonen Jump y, más aún, Toriyama figuró sólo como consultor. Se respetaron todos los diseños originales (salvo los cambios necesarios por la edad), y la música, siempre tan impor-

Si la letra de "Dan Dan kokoro hikareteku" que aparece en la página anterior no es suficiente, aquí está la partitura. Como se trata de una transcripción para cantantes, los solos instrumentales figuran como un intermedio. Basta un teclado o incluso una guitarra para interpretar los acordes.

C Em^{onB} Am Em E$_7$ F Em Am B$^\flat$ G

DAN DAN ko ko ro hi ka — re — te — ku so no ma bu shi i e ga — o — ni ha te na i ya mi ka ra to bi — da so_u — hold my

A$^\flat$ B$^\flat$ C Fm$_7$ B$^\flat{}_7$ Gm$_7$ Cm Fm$_7$

hand — ki — mi to de a tta — to — ki ko do mo no ko ro da i se — tsu ni o motte ta —

Dm$_7$ G$_7$ Cm E$^\flat{}_7$ A$^\flat$ B$^\flat{}_7$ ^{on}A$^\flat$ Gm$_7$ Cm Fm$_7$

— ba sho wo o mo i dashi tan da — bo ku to o — dotte ku re na — i — ka hi ka ri — to kage no wind-ing road i — ma

G$_{7SUS4}$ G$_7$ Cm E$^\flat{}_7$ ^{on}B$^\flat$ A$^\flat$ Gm$_7$ Cm$_7$

de mo a i tsu ni mu chuu na no — su ko shi da ke fu ri mu ki ta ku na ru yo_u na to ki mo a ru ke do a i to yu-u ki to

F$_7$ B$^\flat{}_7$ G$_7$ C Em^{onB} Am Em E$_7$ F

ho ko ri wo mo — tte ta ta ka u yo — DAN DAN ko ko ro hi ka — re — te — ku ko no ho shi no ki bou no ka ke — ra ki itto da

Em Am Dm$_7$ E$_7$ G$_7$ C Em^{onB} Am Em E$_7$ F

re mo ga — e i en wo te ni-i re ta — i ZEN ZEN ki ni shi na i fu ri shi te mo ho ra ki mi ni ko i shi — te — ru ha-te na — i

Em Am B$^\flat$ G$_7$ C **14** Fm$_7$ B$^\flat{}_7$

ya mi ka ra to bi — da so — u hold your hand — o — ko-otta ka o motsuka re te

Gm$_7$ Cm Fm$_7$ Dm$_7$ G$_7$ Cm E$^\flat{}_7$ A$^\flat$ B$^\flat{}_7$ ^{on}A$^\flat$

ru ki mi mo suki da ke do a — anna ni to ba shite i ki te da i jo — bu ka — na to o mo_u — bo ku wa na — ni ge na i shi — gu sa

Gm$_7$ Cm Fm$_7$ G$_{7SUS4}$ G$_7$ Cm E$^\flat{}_7$ ^{onB} A$^\flat$

ni fu ri ma wa sa re te ru sea side — blue so re de mo a i tsu ni mu chu u na no — mo-otto ki ki ta i ko to ga a-atta no ni

Gm$_7$ Cm$_7$ F$_7$ B$^\flat{}_7$ G$_7$ C Em^{onB}

fu ta ri — no ka i wa ga ku ru ma no o to ni ha ba ma re te to o — ri ni ma u yo — DAN DAN ko ko ro hi ka — re — te — ku ji

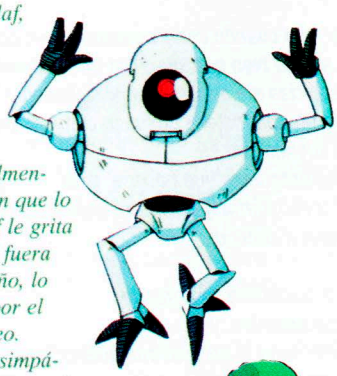
Am Em E$_7$ F Em Am Dm E$_7$ G$_7$ C Em^{onB}

bun demo fushiguina — n da — ke — do na ni ka a ru to su gu ni — ki mi ni den wa shi ta ku na — ru ZEN ZEN ki no na i fu ri shi te — mo

Am Em E$_7$ F Em Am B$^\flat$ G A$^\flat$ B$^\flat$ C

kek kioku ki mi no ko to da ke mi te i ta u mi no ka na ta e — to bi da so — yo Hold my hand —

Izquierda: *la ambición de Pilaf, tan grande como su torpeza, ocasiona el enredo fundamental de la serie. Cuando el enano había activado las esferas, de pronto aparece Goku, quien fácilmente bloquea los misiles con que lo atacan. Frustrado, Pilaf le grita que lo podría vencer si fuera pequeñito, como un niño, lo cual es interpretado por el dragón como un deseo.*



Derecha arriba: *el simpático robotito Gill se une a la expedición después de tragarse el detector de esferas.*

Derecha abajo: *ya adulto, Dende aparece junto a Mr. Popo, fiel asistente de Kamisama.*

tante en Dragonball, fue objeto de nuevas composiciones que se convirtieron en otras favoritas de los fans.

La inclusión de la primera "super-saiya" femenina (en los últimos números del manga se vio a una pequeña Pan, de sólo tres años, volando tan hábilmente como sus poderosos parientes) fue una interesante propuesta, pues salvo la Juu Hachi Gou (la androide número dieciocho), no existía personaje femenino alguno con poder similar. Efectivamente, Chichi, a pesar de su habilidad como artista marcial, no tiene la energía ni para empezar, y Bulma no se caracteriza por ensuciarse con juegos de manos. En una futura edición veremos cómo se manejan la historia y el desarrollo de los personajes. Sólo esperamos que en algún momento todos podamos ver la serie aquí en Lima.

Macross: Análisis Mecha

En el año 1999, una colosal nave de origen extraterrestre se precipitó en la Tierra. La estructura básica intacta reveló una tecnología altamente avanzada y la existencia de una raza de gigantes alienígenas. Posteriormente, se crearon las Fuerzas Unificadas Terrestres.

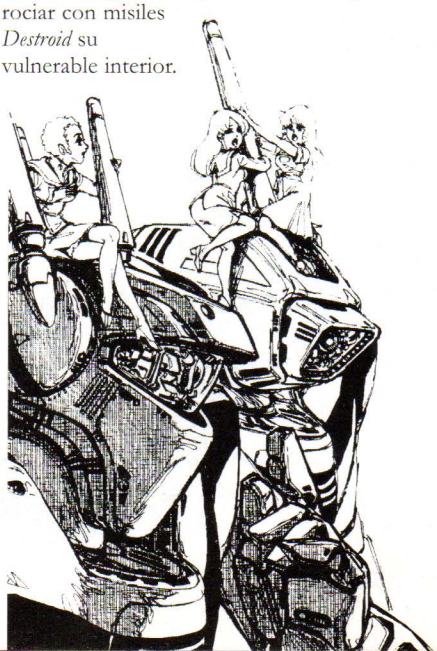
Así se inicia Macross, una de las series de anime más recordadas de todos los tiempos. Aunque el triángulo amoroso entre los principales personajes fue el centro de un argumento cautivante, el mayor atractivo visual estuvo sin duda en los diseños de mecánica transformable, los cuales renovaron por completo un género que para ese entonces languidecía.

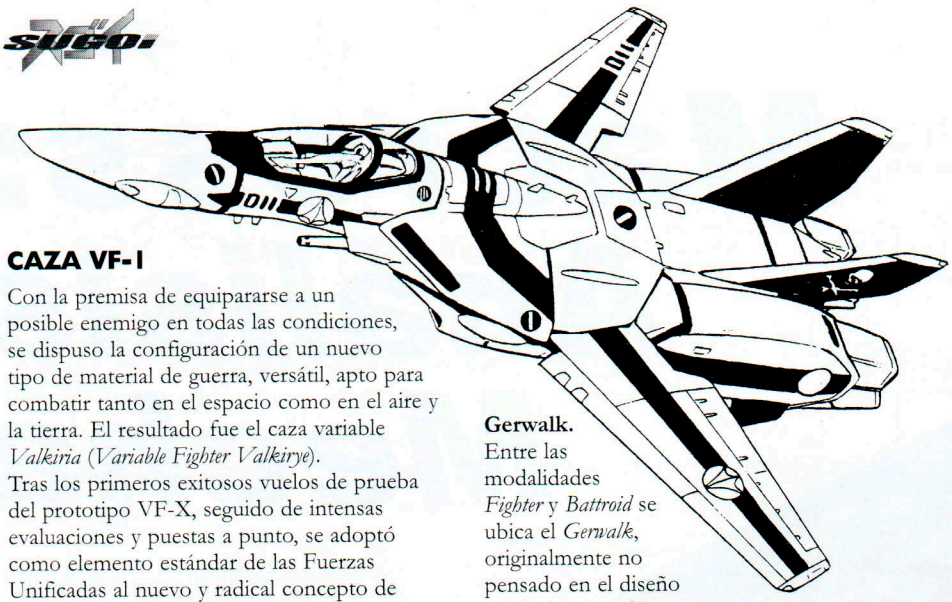
Alejandro Beraún

SDF-1 MACROSS

Diez años de ardua labor de estudio de la tecnología extraterrestre permitieron contar con nuevos y revolucionarios materiales, electrónica y armas, así como con formidables fuentes de energía y propulsión. El más espectacular elemento mecánico era la *Fortaleza Superdimensional Macross* (*Super Dimensional Fortress Macross*), aquella colosal nave que se estrelló en la tierra y tras ser reconstruida fue integrada como la nave principal de la naciente flota terrestre. Su concepción modular permitía alterar radicalmente su formato, tanto externa como internamente, para adoptar una forma humanoide gigantesca, acentuada aún más por la adición de los portaaviones *Dedalus* y *Prometeus* como "brazos". Todo ello fue forzado por la necesidad militar de activar el arma principal, que sin el sistema de salto hiperespacial no podía efectuar el enlace con la fuente principal de poder. El efecto de dicha arma era lo suficientemente devastador para aniquilar a toda una escuadra de cruceros enemigos.

Posteriormente, según las circunstancias, los recursos y las improvisaciones, se añadieron otros elementos defensivos y ofensivos. En el primer caso, un curioso fenómeno de ruptura del espacio-tiempo fue empleado como barrera móvil de protección (barrera "punto de alfiler"). En el segundo caso, en combinación con dicha barrera, se embestía a la nave enemiga con la proa del *Dedalus* para rociar con misiles *Destroid* su vulnerable interior.





CAZA VF-1

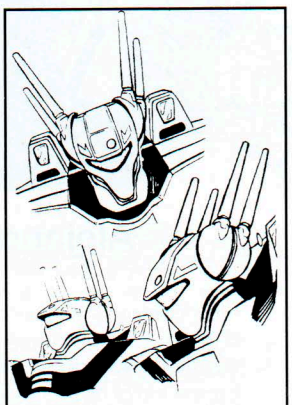
Con la premisa de equipararse a un posible enemigo en todas las condiciones, se dispuso la configuración de un nuevo tipo de material de guerra, versátil, apto para combatir tanto en el espacio como en el aire y la tierra. El resultado fue el caza variable *Valkiria* (*Variable Fighter Valkirye*).
Tras los primeros exitosos vuelos de prueba del prototipo VF-X, seguido de intensas evaluaciones y puestas a punto, se adoptó como elemento estándar de las Fuerzas Unificadas al nuevo y radical concepto de unidad táctica polivalente, con la capacidad de alterar su estructura en tres modalidades según las necesidades y las condiciones de combate.

Armamento

Contenedor-cañón-fusil automático GU-11
Juegos completos de misiles AMM-1 y RMS-1
Juego completo de misiles nucleares (opcional)
Un arma láser orientable de grueso calibre (en el VF-1A)
Dos armas láser orientables de medio calibre (en el VF-1D)
Cuatro armas láser orientables de calibre ligero (en el VF-1S)

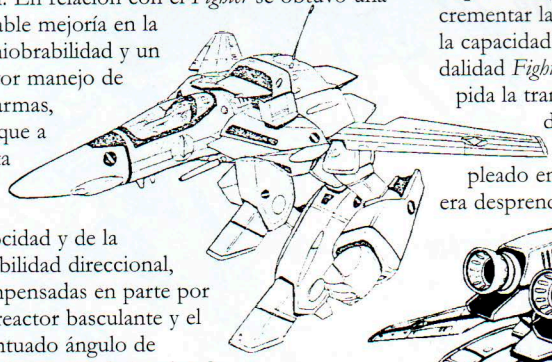
Modalidades

Fighter. Al ser el *Valkiria* al principio un secreto militar fabricado masivamente, el formato del caza bombardero debía esconder su radical concepción bajo la apariencia de una convencional aeronave de guerra. Adicionalmente, en las experiencias en combate dicha modalidad demostró su eficacia en los aspectos de velocidad, potencia de fuego y el ofrecer poco blanco al enemigo. Sin embargo, al igual que todo avión, resultaba vulnerable en tierra y su maniobrabilidad, aunque aceptable como caza, demostró ser insuficiente en algunas circunstancias.



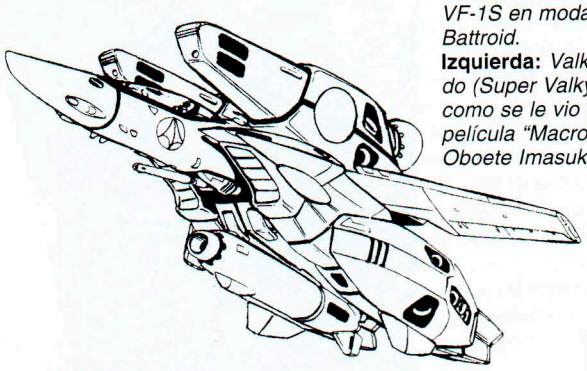
El famoso "Fokker Special" VF-1S, con sus característicos cuatro láser orientables.

Gerwalk. Entre las modalidades *Fighter* y *Battroid* se ubica el *Gerwalk*, originalmente no pensado en el diseño original y descubierto casualmente durante las pruebas de transformación. En relación con el *Fighter* se obtuvo una notable mejoría en la maniobrabilidad y un mayor manejo de las armas, aunque a costa de la velocidad y de la estabilidad direccional, compensadas en parte por un reactor basculante y el acentuado ángulo de aflechamiento de las alas. Su mayor defecto en relación con el Battroid es que sus movimientos son más restringidos.



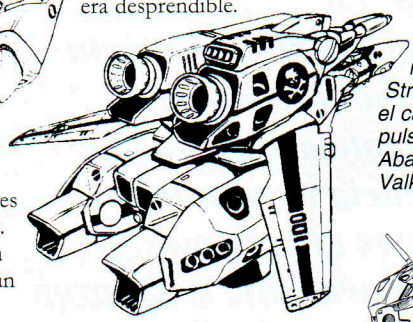
Battroid. El formato del robot con forma humanoide, aunque significaba presentar un mayor blanco al fuego enemigo, por su maniobrabilidad absoluta resultaba ser eficaz tanto en la tierra como en el aire. Si bien presentaba cierta dificultad para disponer de toda su potencia de fuego y tenía menor velocidad de desplazamiento (sin ser por ello lento), se consideraba adecuado que en combate se alternara con las otras modalidades (episodio "Bye bye Mars").

Derecha: *Valkiria VF-1S en modalidad Battroid.*
Izquierda: *Valkiria artillado (Super Valkyrie), tal como se le vio en la película "Macross: Ai Oboete Imasuka".*

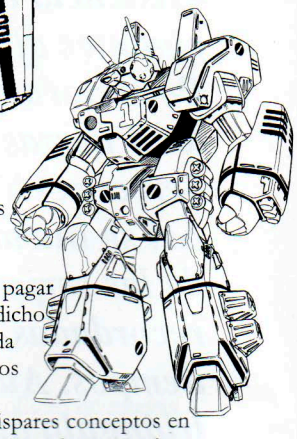


Variantes

La gran heterogeneidad y polivalencia del *Valkiria* lo hicieron susceptible a los más variados perfeccionamientos, adiciones y potenciaciones, con vistas a mejorar su rendimiento en combate y hacerlo apto para misiones específicas, entre otros fines. Entre las variantes más conocidas están:
VF-1S. Conocido como el "Fokker Special".
VF-1D. Modelo biplaza para fines de entrenamiento.
VF-1A. El modelo usado por Maximilian Jenius, Miriya Farina e inicialmente también por Hikaru Ichijo.
Armored Valkyrie. Conjunto de aditamentos pesados concebidos para aumentar la protección y la capacidad misilística del *Battroid* (episodio "Miss Macross"). A pesar de ser desprendible, no fue muy popular debido a su peso y a que impedía cambiar de modalidad.
Super Valkyrie. Aditamentos destinados a incrementar la propulsión, la carga de misiles y la capacidad de artillería del *Valkiria* en su modalidad *Fighter*, sin que por su presencia se impida la transformación (episodios "Showdown" y "Force of Arms"). Debido a su peso, sólo podía ser empleado en el espacio, por lo que también era desprendible.



Variedad de Super Valkyrie conocida como Strike Valkyrie (ver el cañón en el propulsor derecho). Abajo: Armored Valkyrie

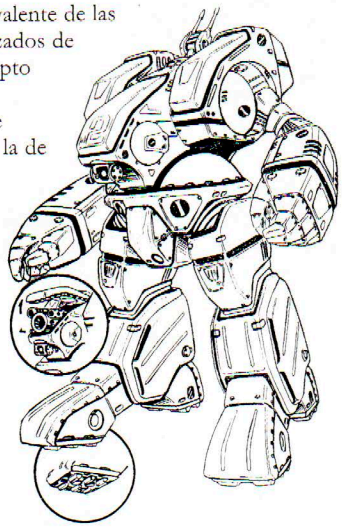


Resultados

Las experiencias de combate del VF-1 y sus variantes demostraron el acierto y el relativo precio que se tuvo que pagar por la complejidad de dicho aparato, con la tremenda exigencia para los pilotos medios, quienes tenían que vérselas con tres dispares conceptos en uno. No era apto para el combate "mecha a mecha", ni para resistir un fuerte castigo. Con una instrumentación todavía lejana de la "realidad virtual", era difícil que se lograra el ideal de ser "uno con el aparato", por lo que no se pudo evitar un alto número de bajas en combate, aunque éste siempre fue inferior al de los enemigos, quienes demostraron incapacidad para perfeccionar sus medios de combate (aunque casi siempre contaban con una gran superioridad numérica).
No obstante sus desventajas, la versatilidad del *Caza Variable Valkiria*, unida a la habilidad y el talento de sus pilotos, resultó ser una valiosa arma para sobrevivir a muchas circunstancias desfavorables, sobre todo en manos de grandes ases como Fokker, Ichijo y Jenius, quienes en combates de mortal elegancia demostraron su gran efectividad.

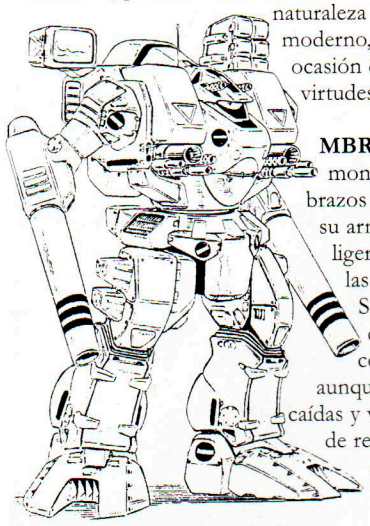
UNIDADES DE APOYO

Si bien el VF-1 resultó ser el arma más numerosa y polivalente de las Fuerzas Unificadas, no faltaron otros elementos mecanizados de combate táctico, que surgieron de un más sencillo concepto básico, con variaciones en el tipo y la disposición del armamento. Conocidas con la denominación genérica de Destroid, su función básica como unidades de suelo fue la de defensa y apoyo.

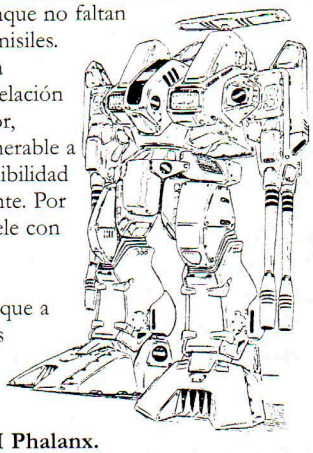


Modelos

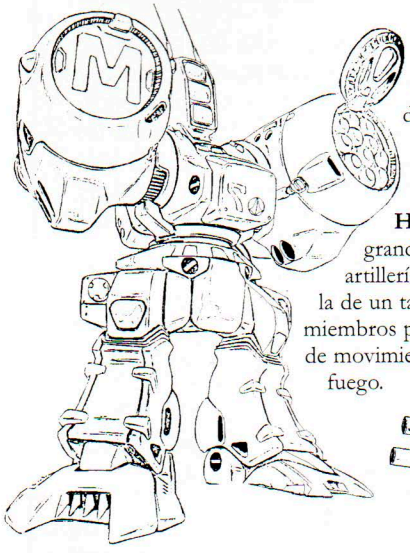
MBR-07 MK II Spartan. Unidad monoplaza acorazada de forma humanoide, armada con "hombreras" lanzamisiles, un arma automática pectoral y robustos miembros superiores dotados con ametralladoras, que lo convirtieron en un formidable rival contra los *battlepods* enemigos en la lucha "mecha a mecha" (episodio "Grito de Guerra"). Pero por la naturaleza del combate moderno, rara vez tuvo ocasión de demostrar sus virtudes.



MBR-04 MK VI Tomahawk. Un destroid también monoplaza, cuya diferencia con el *Spartan* es que sus brazos han sido reemplazados por dos armas láser medias y su armamento pectoral consta de dos ametralladoras ligeras y dos medias, aunque no faltan las "hombreras" lanzamisiles. Su poder ofensivo era entonces mayor en relación con el modelo anterior, aunque a costa de ser vulnerable a caídas y volcaduras sin la posibilidad de recuperarse rápidamente. Por ello, debía empleársele con ciertas limitaciones.

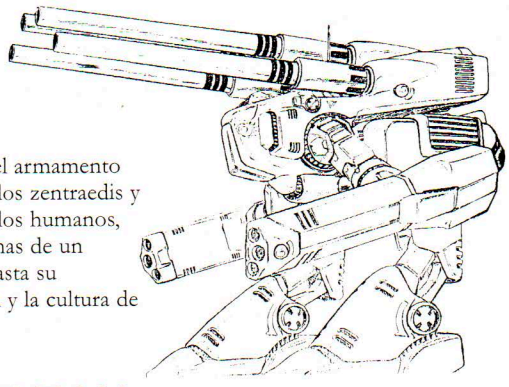


ADR-04 MK X Defender. Unidad monoplaza artillera, que a diferencia del *Tomahawk*, en lugar de dos cañones medios estaba dotado de cuatro ligeros y "hombreras" lanzamisiles. Carecía de ametralladoras.

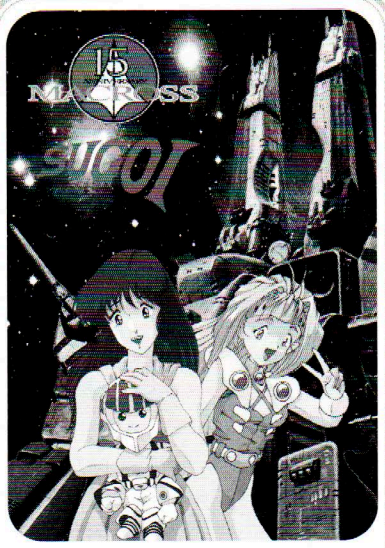


SDR-04 MK XII Phalanx. Unidad monoplaza cuya principal característica era disponer de dos lanzaderas de misiles en lugar de brazos o cañones. Carecía de armas automáticas. Se reveló como una eficaz unidad de combate y antimotines.

HWR-00-MK II Monster. *Destroid* en versión grande y pesada. Era básicamente una unidad de artillería pesada móvil triplaza, de configuración similar a la de un tanque, con miembros articulados de propulsión y miembros pesadamente artillados. Su gran tamaño y lentitud de movimientos eran compensados por su gran potencia de fuego.



Éste ha sido un análisis genérico del armamento empleado durante la guerra contra los zentraedis y las meltrandis, quienes al igual que los humanos, aunque en mayor grado, eran víctimas de un sistema sociopolítico imperfecto, hasta su posterior integración a la población y la cultura de la tierra.



AFICHE CONMEMORATIVO XV ANIVERSARIO

En nuestro número 3 incluimos como obsequio este afiche, impreso en papel couché de 90 g y doblado en cuatro para facilitar su distribución.

Se trató de uno de nuestros primeros trabajos de diseño y montaje digital, con intervención de varios miembros de nuestro equipo en todas las fases de producción, desde la idea hasta la finalización.

Para los coleccionistas, contamos con una edición de lujo limitada del mismo afiche, impreso en papel couché de 150 g, barnizado y sin dobleces. Para conseguirlo, basta ponerse en contacto con nuestras oficinas.

Precio normal: S/. 4,00

Precio para socios de Club Sugoi: S/. 3,00

SUGOI
Manga y Anime para todos

Taller de Introducción a las Técnicas del Manga

Curso superintensivo que incluye tanto conceptos básicos del dibujo como las técnicas más importantes para desarrollar adecuadamente una historia bajo el estilo del manga (historieta japonesa). Las prácticas son permanentes desde el primer día y se las combina con los principales conceptos teóricos, tales como:

- Construcción de personajes
- Anatomía básica
- Figura masculina y femenina
- Ojos, cabello y ropa
- Expresiones y elementos de apoyo
- Poses y estilización de la figura
- Líneas cinéticas
- Líneas de enfoque
- Superposición y secuenciación de viñetas
- Superdeformed

Requisitos: la edad mínima requerida es de 11 años. No es necesario haber recibido formación teórica en dibujo, pero sí se necesita GRAN disposición para practicar, pues las tareas son permanentes (se asignan en cada clase y se revisan en la siguiente).

Duración del curso:
El taller tiene una duración de 8 semanas (6 semanas de clases y 2 semanas de evaluación y certificado). Las clases tienen lugar los días lunes, miércoles y viernes, para un total de 18 sesiones y 36 horas de clases. El próximo taller se desarrollará en tres horarios: de 9:00 a 11:00 horas, de 15:00 a 17:00 horas y de 18:00 a 20:00 horas.

Profesores:
Carlos Anglas Rabines ("El Anillo de Sor")
Carlos Méndez Chang ("¡Miau!")

Costo de inscripción: S/. 350,00 por alumno. El pago es único y cancelable en dos partes: S/. 200,00 en la matrícula y el saldo de S/. 150,00 cuatro semanas después. El pago incluye:

- *Todos los materiales de dibujo (papel, lápices, escuadras, marcador unipin, pistoletes, etc.) necesarios para el curso.*
- *Dos separatas (técnicas de dibujo y técnicas de manga), con más de 100 páginas repletas de ejemplos tomados de mangas originales.*
- *Certificado de participación.*

Inicio: lunes 27 de abril

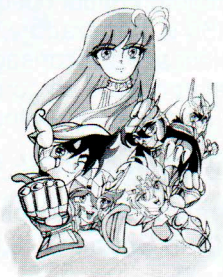
Plan de becas

Con el fin de favorecer la matrícula de los talentos más prometedores, hemos instaurado un plan de descuentos. Quienes deseen acceder a ellos deberán abonar la cantidad de S/. 10,00 para un examen único de selección que tendrá lugar los días 20, 22 y 24 de abril, a partir de las 3:00 pm. Al margen de los resultados del examen, su pago se considerará a cuenta para quienes se matriculen en el taller.

Informes e inscripciones:
Publicaciones Creativas
Van Dyck 188 - San Borja, Lima 41 - Tel/Fax: 346-2649
pcreat@amauta.rcp.net.pe

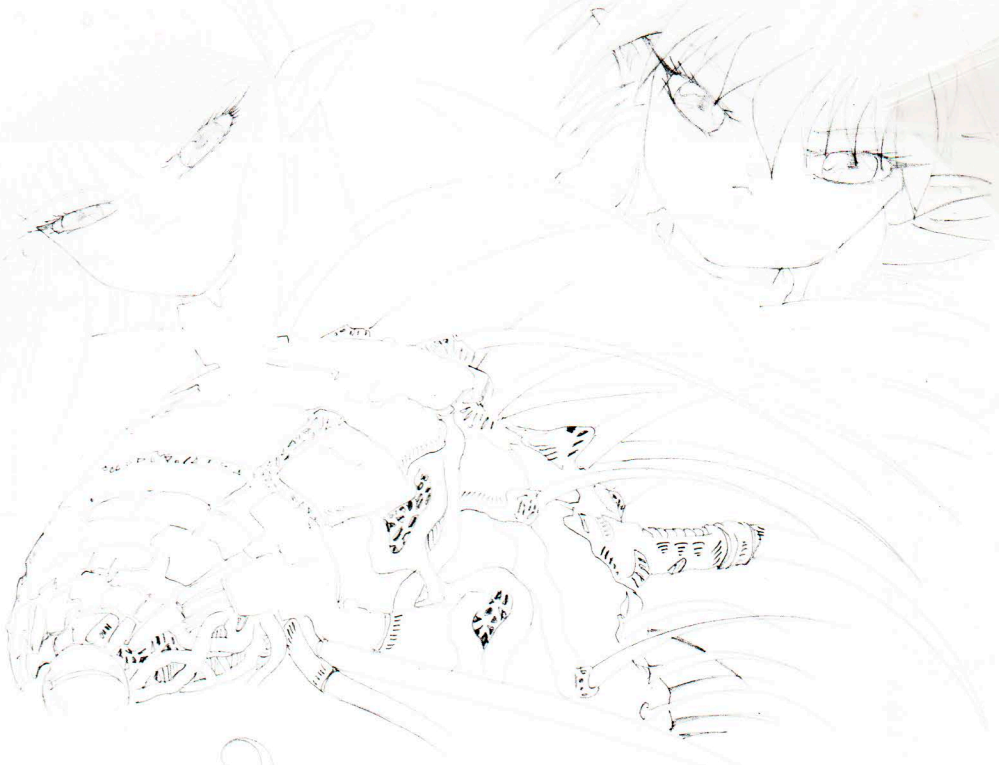
Los mejores trabajos serán publicados en el suplemento MANGAKÁN

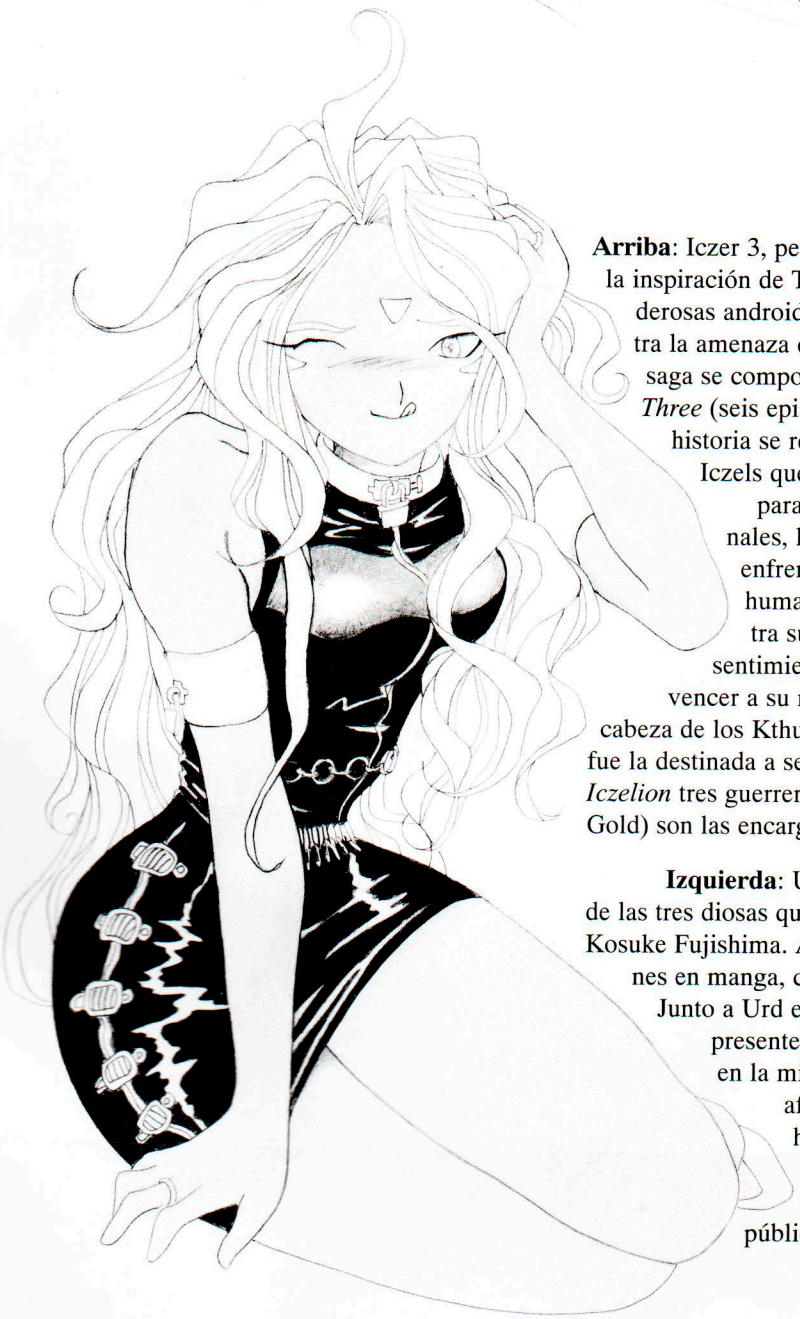
¡AHORA SÍ!



Cansados de tanto ser vapuleados, los caballeros de Atena han jurado tomar venganza en el mismo terreno de la ofensa: las páginas de SUGOI. Ya con las armaduras reconstruidas después de los incisivos comentarios de Waldo y las crueles caricaturas de Alberto Arredondo, la mancha de Seiya anuncia oficialmente que dirá su verdad: un compendio de TODA la saga de Hades (contada como debe ser) y, de yapa, ilustraciones de todas las armaduras. Espéralo próximamente.

Fan Art





Arriba: Iczer 3, personaje de una saga de tres juegos de OVAs de la inspiración de Toshihiro Hirano. Narra la historia de unas poderosas androides denominadas Iczers, que deben luchar contra la amenaza de los Kthulhu a través de todo el universo. La saga se compone de *Iczer One* (tres episodios), *Fight! Iczer Three* (seis episodios) e *Iczelion* (dos episodios, en donde la historia se rehace bajo el concepto de armaduras llamadas Iczels que deben fusionarse con contrapartes humanas para generar los Iczelions). En las historias originales, la mayor de todas las Iczers (Iczer One) debe enfrentarse a sus enemigos junto a su contraparte humana, la insegura Nagisa, quien al final encuentra su verdadero valor e infunde a Iczer One los sentimientos humanos que la completan y le permiten vencer a su malvada "hermana" (Iczer Two) y luego a la cabeza de los Kthulhu. En *Fight! Iczer Three*, la nieta de Nagisa fue la destinada a ser la compañera de la Iczer. Finalmente, en *Iczelion* tres guerreras fusionadas con sus Iczels (Normal, Black y Gold) son las encargadas de salvar a la Tierra.

Izquierda: Urd, la problemática "diosa del pasado", una de las tres diosas que aparecen en la historia de *¡Diosa Mía!* de Kosuke Fujishima. Actualmente cuenta con dieciséis recopilaciones en manga, cinco episodios OVA y otro juego en proyecto. Junto a Urd encontramos a la dulce Belldandy (la diosa del presente) y a Skuld (la diosa del futuro). Todas ellas en la misma casa con Keichi, quien no sabe si es muy afortunado de contar con la compañía de tres hermosas diosas o todo lo contrario. Llena de divertidas situaciones y mucho romance, la historia es definitivamente apta para todo público y para todos los gustos.

Ilustraciones por José Guevara

SUGOI
Año 1, Número 1
Manga y Anime para todos
Macross
Saint Seiya
Dragonball
Guerreras Mágicas
Erotismo en el Manga
Incluye MANGAKAN, Suplemento de Manga Nacional